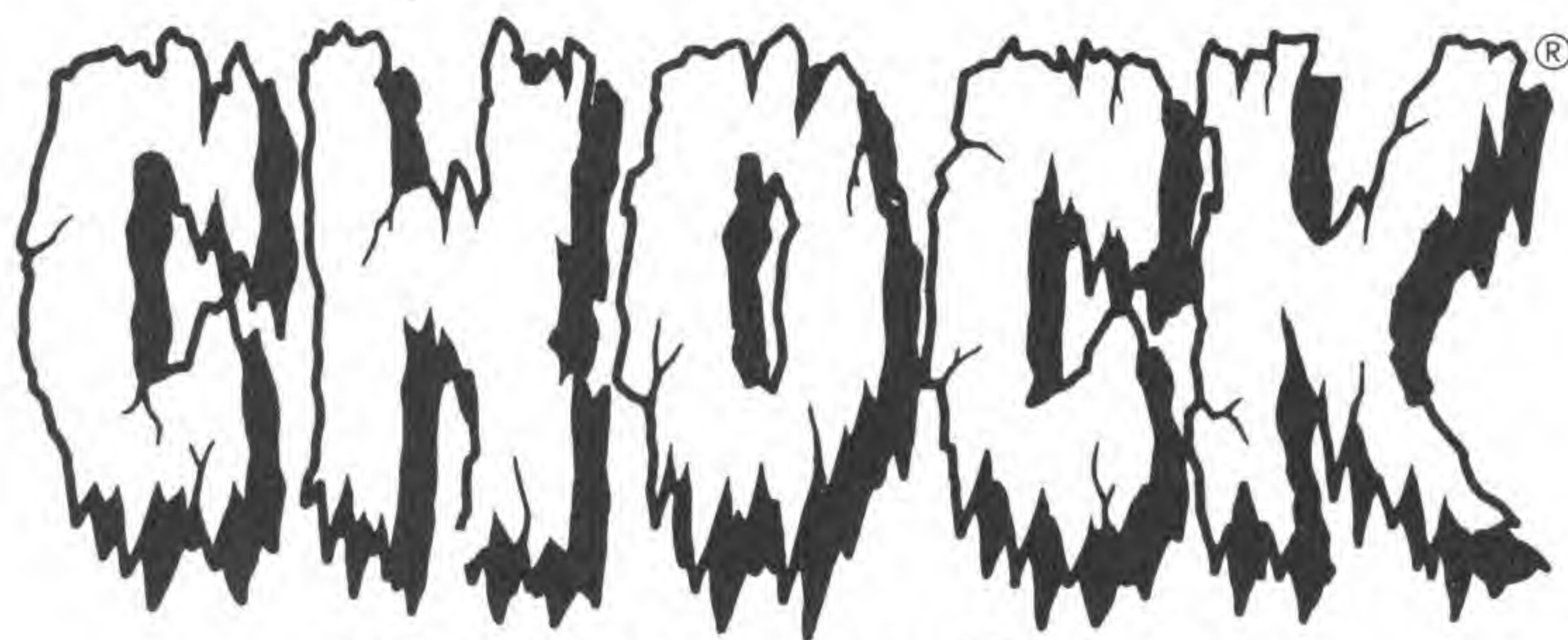


ADOMK[®]

ÄVENTYR I DET OKÄNDA

Regler



ÄVENTYR I DET OKÄNDA



Copyright 1984 Pacesetter Ltd.
Svensk översättning copyright 1985 TAMB Äventyrsspel HB

Amerikansk originaltitel: CHILL.
Licenstillverkas i Sverige av TAMB Äventyrsspel, Frihamnen, 100 56 Stockholm.
Tryck: Tullbergs, Klippan.



PROLOG

Lord Boulton insåg inte vilken risk han tog. Det fanns inget utrymme i hans medvetande för sådana tankar – det hade VÄSENDET som han förföljde sett till. När Boulton gick in på den gamla övergivna kyrkogården hade han bara en tanke i huvudet, bara ett mål: att finna och förinta det namnlösa väsendet.

DET var alldeles framför honom nu, en mörk skugga som rörde sig över det bruna, döda gräset mellan de raserade gravmonumenten, precis utom räckhåll. Boulton kunde höra DESS hånfulla, kvinnliga skratt inne i sitt huvud. DET skrattade, som om det här mötet faktiskt skulle kunna sluta på ett helt annat sätt än han, den berömde adelsmannen och äventyraren, hade tänkt sig. Boulton lade inte märke till fullmånen som reflekterades i daggdropparna på de kalla, blanka gravstenarna av grå marmor. Han såg inte heller det spretande benet på en omkullfallen staty som låg framför honom – inte förrän det var för sent. Hans skenben slog hårt emot hindret, han snavade och föll. Instinktivt hårdnade hans grepp om den enpipiga flintlåspistolen, hans enda skydd mot VÄSENDET. Han var mitt i fallet innan han insåg att detta var ett misstag. Pistolen brann av, och den enda kulan försvann till ingen nytta ut i det fuktiga nattmörkret. Boulton låg stilla på den våta marken och lyssnade intensivt efter annalkande ljud. Det enda som hördes var hans egen puls, blodet som dun-

kade i tinningarna; ett litet ljud i en stor, kompakt tystnad.

Sakta, och med växande skräck, insåg engelsmannen vad som hade skett. DET hade lockat honom hit, till en enslig plats utom syn- och hörhåll för andra människor. En plats som DET kontrollerade! Boulton kände blodet isas i ådrorna. DET hade ändrat reglerna. Nu var Boulton inte längre jägaren – utan bytet. Plötsligt tycktes gravstenarna glittra som svarta huggtänder; luften kändes ännu kallare.

Han reste sig stapplande och började springa, men redan efter ett par steg föll han åter handlöst till marken. Han spottade den fuktiga jorden ur munnen och lyfte på huvudet. Ögonen kämpade för att se något i kolmörkret.

En hand rörde vid hans ansikte. Men han kände ingen värme, ingen mänsklig kontakt i beröringen, ingen hjälpande vänskap till skydd mot de mörka fienderna. Boulton stelnade till. Han ryggade tillbaka. Han skrek. Nu kunde han se handen, som stack upp som en blek, iskall växt ur jorden på en grav. Skrikande kämpade han vilt för att komma loss. Den döda handen höll honom fast i ett järngrepp, tryckte honom med omänsklig styrka ned mot marken. Han grep tag i pistolen och slog så mycket han orkade med kolven, men slagen hade ingen effekt. Handen lydde bara en makt – den långa, svarta skepnaden som sakta tog form bredvid den kämpande Lord Boulton.



He, he, he. Är du redan rädd? Verkligen inte? Nåväl, du ska få se att jag har ett och annat i beredskap åt stackars Lord Boulton och åt dig. Men förlåt mig. Jag har ju inte presenterat mig. Kalla mig Korpen. Jag kommer att sitta på din axel medan du vandrar genom den värld där dina värsta mardrömmar blir verklighet. Denna värld är CHOCK – Äventyr i Det Okända, rollspelet där du kan få dela Lord Lord Boultons öde (eller undvika det, om du är tillräckligt smart, snabb och modig – och har tillräckligt stor tur).

Kapitel I: Inledning

Om du aldrig har spelat ett rollspel förut, eller om du inte har läst igenom Introduktion till CHOCK och det färdiga äventyret Skräck i Warwick House, så är det bäst att du slutar läsa nu. Introduktionsmaterialet gör det lättare att förstå innehållet i den här regelboken. Att stiga in i skräckens värld utan dessa kunskaper vore ett allvarligt misstag. Om du har gått igenom äventyret, så kan du börja läsa den här boken nu.

Ah, jag ser att du har beslutat dig för att fortsätta. Utmärkt! Den här boken innehåller allt man behöver veta om rollpersoner, kunskaper, bakgrunder, rörelse, strider, möten med människor, djur och andra varelser, användning av Vägen som öppnar människornas medvetande för den okända världen, och hur man kan skapa sina egna fruktansvärda varelser. Det är dags att börja!

VAD DU REDAN KÄNNER TILL

Genom att spela äventyret Skräck i Warwick House har du redan lärt dig en hel del om hur spelet CHOCK fungerar. Låt oss nu göra en snabb sammanfattning av det du redan fått veta.

CHOCK är ett rollspel. Alla spelare utom en, Chockmästaren (eller CM), spelar en rollperson som är sysselsatt med att undersöka och bekämpa de onda krafter som kommer från det Okända. Själva spelsystemet använder sig av en del siffror och tärningsslag för att avgöra vad som händer i de olika situationerna, men det viktigaste – och roligaste – är att varje spelare gör sin rollperson levande och verklig genom att låtsas vara honom eller henne under spelets gång.

CM har många olika funktioner. Han talar om för spelarna vad deras rollpersoner ser och hör. Han spe-

lar också alla de varelser, djur och människor som spelarnas rollpersoner möter under äventyren. CM tolkar också reglerna och ser till att de tillämpas rättvist. Förr eller senare börjar de flesta CM skapa sina egna äventyr vid sidan av dem som finns att köpa färdiga. Framför allt är det CM:s uppgift att se till att alla har trevligt.

I CHOCK är alla spelarnas rollpersoner medlemmar i den hemliga organisationen S.A.V.E., vars syfte är att bekämpa de onda varelser som kommer från en annan dimension eller värld, som kallas Det Okända. S.A.V.E. står till tjänst med information, utrustning och hjälp åt sina medlemmar i deras kamp mot ondskan. Men organisationen räddar inte personer som försätter sig själva i fara genom dumdristighet!

Själva spelet är som en lång konversation mellan CM och spelarna. CM beskriver situationen, och spelarna talar om vad de vill att deras rollpersoner ska göra. Både CM och spelarna använder ofta tärningarna för att ta reda på om rollpersonerna lyckas med det de vill göra.

Ibland låter CM spelarna slå tärningar och jämföra resultatet med en Egenskap eller Färdighet. Om tärningsresultatet blir högre än värdet på Egenskapen eller Färdigheten, betyder det att handlingen misslyckats. För att lyckas måste man slå lägre än eller lika med rollpersonens värde i den aktuella Egenskapen/Färdigheten. Denna procedur förekommer mycket ofta, och kallas för Allmän Kontroll. I spelets jargong säger man oftast att man "slår för" ett visst värde, t.ex. "slå för Styrka", eller "slå en Allmän Styrkek kontroll".

Ibland behöver man veta mer än bara om en handling lyckats eller misslyckats. Det räcker till exempel inte



att veta att ett pistolskott har träffat en varelse. Man måste också ta reda på hur svår skada kulan har åstadkommit. Då använder man Handlingstabellen.

Handlingstabellen kan användas för att avgöra nästan vilken situation som helst, till exempel "Dog giftormen verkligen av skottet, eller är den bara skadad?" eller "Vad gör den där fladdermusen som hänger i taket, medan rollpersonerna sover?"

Att använda Handlingstabellen kallas för att utföra en Särskild Kontroll. En Särskild Kontroll fungerar på samma sätt som en Allmän Kontroll, men med ett extra steg. Först slår man fram ett procentvärde för att se om handlingen lyckas, precis som vid en Allmän Kontroll. Om resultatet visar att handlingen lyckats, drar man ifrån tärningsresultatet från Egenskaps- eller Färdighetsvärdet. Exempel: Om tärningarna gav 50, och vi slog för din Vighet, som kanske är 70, så får vi nu siffran (70 - 50 =) 20.

Nu är vi klara att använda Handlingstabellen. Vi letar reda på den rad i kolumnen Attack där talet som vi just fick fram passar in. Sedan följer vi den raden åt höger till någon av kolumnerna under Försvar. Vilken kolumn man ska gå till varierar beroende på handlingen, och hur man hittar rätt lär man sig genom att läsa den här boken.

NÅGOT OM INNEHÅLLET

Resten av den här boken är en detaljerad guide till CHOCKs spelvärld. Vi har försökt göra den här boken till något mer än en bra regelbok – den ska helst vara trevlig att läsa också. Här är något om vad de olika kapitlen handlar om:

KAPITEL II: ROLLPERSONER. Allt man behöver veta om hur man skapar nya rollpersoner, vilka

egenskaper och färdigheter de kan ha, och hur de kan förbättra sina förmågor under spelets gång.

KAPITEL III: FÄRDIGHETER. Här förklaras alla de olika färdigheterna – vad de innebär och hur de kan användas.

KAPITEL IV: STRID OCH RÖRELSE. Här beskrivs hur rollpersonerna slåss, skjuter, förflyttar sig, blir skadade, och läker sina skador.

KAPITEL V: ANDRA ROLLER. Förutom spelarnas rollpersoner finns det naturligtvis många andra människor som dyker upp under äventyren. Dessa kallas Icke-Spelar-Personer, vilket förkortas ISP. I Kapitel V beskrivs t.ex. hur sådana personer kan tänkas reagera när de möter spelarnas rollpersoner.

KAPITEL VI: VÄGEN. Här tittar vi på en del underliga och underbara krafter som rollpersonerna kan tillägna sig. Med tanke på vad vissa varelser kan göra (brrr!) kan det vara bra att behärska Vägen om man vill klara sig helskinnad. I detta avsnitt finns också en kort historik över organisationen S.A.V.E.

KAPITEL VII: ATT SPELA SPELET. Det här avsnittet är främst avsett för CM, och innehåller många goda råd om hur man kan göra sina äventyr hemskt otäcka och trevliga.

I spelet ingår det en bok till, som heter **DET OKÄNDA**. Den innehåller upplysningar om de varelser som kommer från det Okända, och deras skrämmande krafter. Den boken kan man överlåta helt åt CM; det är roligare att spela om man inte vet för mycket i förväg.

Nu är vi klara med inledningen. Stormdrivna moln jagar varandra över himlen; natten blir allt mörkare, vinden rycker och sliter i trädens grenar, och okända ting kryper sakta upp från djupen. Låt oss tillsammans stiga ut i mörkret, ut i den värld som heter CHOCK.



Hittills har spelarna använt de färdiga personkorten som följer med spelet. De kan fortsätta använda dem så länge de vill, förstås. Men förr eller senare kommer de att vilja skapa egna rollpersoner. CHOCK är ju trots allt en rätt farlig värld: monster lurar bakom varje hörn, och fallgropar finns överallt där man minst anar det. Risker är att personerna på personkorten råkar ut för... något. I det här kapitlet ska jag därför förklara hur man skapar nya rollpersoner.

Kapitel II: Rollpersoner

Som du bör veta nu, när du har spelat Skräck i Warwick House, är det upp till spelaren att levandegöra sin rollperson, genom att låtsas vara honom eller henne och genom att bestämma vad han eller hon ska göra. När man skapar egna rollpersoner är det också spelaren som bestämmer hur rollpersonen ser ut, vad han eller hon är intresserad av, vilken bakgrund han eller hon har, och så vidare. Men först måste man ta reda på vilka Egenskaper och Färdigheter rollpersonen har. I CHOCK har alla rollpersoner åtta grundläggande Egenskaper: Styrka, Precision, Vighet, Viljestyrka, Personlighet, Iakttagelseförmåga, Tålighet och Tur. Var och en av dessa egenskaper förklaras i detalj här nedan. Förutom Egenskaperna kan varje rollperson också ha flera Färdigheter, och varje person har också sin egen speciella bakgrund.

Alla dessa fakta antecknar man på ett papper, som kallas Rollformulär. Det följer med ett häfte rollformulär i spelet.

HUR MAN SKAPAR EN ROLLPERSON

Observera! Från och med nu förkortar vi ofta ordet Rollperson till RP. Förkortningen används utan ändelser för ental eller flertal. "En RP" betyder alltså "en Rollperson", "flera RP" betyder "flera Rollpersoner", Ändelser används för bestämd form; "RPn" betyder "Rollpersonen", "RPna" betyder "Rollpersonerna".

För att skapa en ny RP behöver man papper och blyertspenna. Sedan följer man denna enkla procedur:

1. Tag fram ett Rollformulär.
2. Fyll i ditt eget namn längst upp till vänster. An-

vänd hela tiden blyertspenna när du skriver på Rollformuläret; många av uppgifterna kommer att förändras under spelets gång.

3. Slå tre tärningarna och lägg ihop resultaten. Läs eventuella nollor som "10". Multiplicera summan med 2, och lägg till 20. $(3T10 \times 2 + 20)$. Skriv upp resultatet på anteckningspapperet. Upprepa detta totalt åtta gånger. Du bör då ha fått fram åtta siffror som ligger mellan 26 och 80.

4. Skriv en av de åtta siffrorna som du fick fram i steg 3 vid var och en av de åtta Egenskaperna på Rollformuläret. Fördela siffrorna precis hur du vill. Siffran vid varje Egenskap är nu RPns Egenskapsvärde.

5. Lägg ihop RPns Styrka och Vighet. Dela denna summa med 2, och avrunda eventuellt uppåt till närmaste heltal. Skriv in resultatet bredvid Slagsmål på Rollformuläret. *Slagsmålsvärdet* är RPns grundläggande chans att träffa i ett slagsmål. Det avgör också vilken kolumn under försvar på Handlingstabellen som ska användas när RPn blir anfallen. Som du kan se är detta ett viktigt värde när det blir trubbel.

6. Slå 1t10 för att se hur många Färdighetspoäng RPn har. Läs av på tabellen här nedan:

Färdighetspoängtabell

Tärningsresultat	Färdighetspoäng
1 – 3	2
4 – 6	3
7 – 9	4
10	5



7. Använd Färdighetspoängen för att välja vilka Färdigheter din RP ska ha. Alla färdigheter finns beskrivna i Kapitel III. Där står det också hur man tar reda på personens Färdighetsvärden. Man bör läsa igenom beskrivningen av en Färdighet innan man väljer den åt sin RP. För varje Färdighetspoäng kan RPn bli Elev i en Färdighet. Att bli Lärare i en Färdighet kostar två Färdighetspoäng. *UNDANTAG: Färdigheten Stridskonst kostar dubbelt så mycket som de andra.* Ingen RP kan bli Mästare i någon Färdighet från början. Skriv upp de valda Färdigheterna, Nivån och Färdighetsvärdet på Rollformuläret.

8. Om en RP har en Iakttagelse på 60 eller högre och en Viljestyrka på 50 eller högre, får spelaren välja en förmåga från Vägen åt sin RP. Vägen beskrivs utförligt i Kapitel IV. Skriv upp den valda förmågan på Rollformuläret.

9. Bestäm RPns bakgrund och persondata. Detta inkluderar ålder, kön, längd, vikt, hårfärg, ögonfärg, utbildning, yrke, social ställning, ekonomisk situation, nationalitet, levnadshistoria och, sist men inte minst, namn. Välj alla dessa karaktäristika fritt, men försök helst att få dem att passa ihop någorlunda med personens egenskaper och färdigheter, och att någorlunda stämma överens inbördes. (En ljushårig kines som är född på Grönland, är 210 cm lång, väger 45 kg och heter Joakim von Anka är knappast en realistisk person.) Anteckna dessa fakta på Rollformuläret. Det som inte får plats på framsidan, t.ex. personens levnadshistoria, kan man skriva på baksidan.

Om spelarna tycker att det är svårt att hitta på lämpliga karaktäristika åt sina RP, kan de få hjälp av exemplen här nedan.

BAKGRUND OCH PERSON-DATA: RIKTLINJER OCH RÅD

Följande riktlinjer är enbart avsedda att stimulera din fantasi. Du är inte tvungen att hålla dig till dem, men de kan hjälpa dig att själv fundera ut något som du tycker passar.

Ålder

En RP kan vara vad som helst mellan 12 och 90 år gammal, men det bästa är nog att välja en ålder mellan 21 och 55 år. Naturligtvis kan ingen vara 200 år (åtminstone inte en människa).

Längd och Vikt

Följande tabell ger en god uppfattning om vad en normalt byggd person av en viss längd kan tänkas väga:

Längd(cm)	Vikt(kg)	
	Män	Kvinnor
145 – 152	50 – 63	40 – 54
153 – 157	54 – 63	45 – 59
158 – 162	59 – 68	49 – 63
163 – 167	63 – 72	54 – 68
168 – 172	68 – 77	59 – 72
173 – 175	70 – 79	63 – 72
176 – 180	74 – 84	68 – 77
181 – 186	79 – 88	70 – 79

Utbildning

Spelarna får välja en hög utbildning, till och med doktorsexamen om de så vill. Men valet bör stämma överens med RPns yrke och Färdigheter. Om personen t.ex. skall vara läkare måste han/hon rimligen ha en medicinsk utbildning (Skulle du vilja bli opererad av någon som inte hade det?). Om personen ska vara forskare, t.ex. docent eller professor, måste han/hon ha en examen i motsvarande ämne. Om man vill kan man också specificera vilket universitet RPn har läst vid (försäkra dig då om att det universitetet eller skolan fanns vid den tid då RPn tänks leva!). Detta ger mer verklighetskänsla åt spelet. Tänk också på att det egentligen inte finns någon anledning att ge sin Rollperson en massa akademiska titlar bara för att det låter märkvärdigt. Man har ingen större hjälp av det i spelet. Det är viktigare att välja en RP som du kan identifiera dig med.

Yrke

Spelarna har frihet att välja vilket yrke som helst, men det bör passa ihop med personens Färdigheter. De som har Färdighet i medicin är läkare, de som har akademiska Färdigheter är antagligen forskare. Det är knappast troligt att en person som har doktorsexamen i Sumerisk Filologi jobbar som gruvarbetare. Lämpliga yrken i spelet är t.ex. läkare, advokat, forskare/universitetslärare (ange ämne), poliskommissarie, detektiv, journalist, affärsman och kvalificerad arbetare (ange område).



Social och ekonomisk ställning

Alla RP har tillräckliga inkomster från sitt arbete eller genom ärvda pengar för att kunna leva någorlunda gott och klara av mindre utgifter. S.A.V.E. bidrar med pengar när så behövs (CM avgör när) för utrustning och diverse andra utgifter i samband med äventyren. Ekonomisk rikedom spelar ingen större roll i CHOCK. Mot de flesta motståndare som RPna möter är fantasi och skicklighet mycket viktigare än de allra dyraste moderna tekniska hjälpmedel.

Alla RP har också möjlighet att få tillräckligt mycket ledigt från jobbet för att kunna ge sig ut på äventyr! De har yrken som inte ständigt kräver deras närvaro.

Socialt kan spelarrollerna röra sig fritt i övre medelklassen. De hör inte hemma vare sig bland utbildade arbetare eller miljonärer och ministrar. För att få kontakter i samhällets översta skikt kan de behöva använda Färdigheter som t.ex. Journalistik eller Etikett. Erfarna CM kan välja att låta äventyren utspela sig i en annan tidsålder än vår, kanske 100 år tillbaka i tiden, eller mer. I så fall måste man tänka på att samhällsförhållandena var annorlunda då, och att högre utbildning oftast var ett privilegium för överklassen. Trots detta bör man dock inte låta spelarrollerna få vara alltför mäktiga och betydelsefulla, eller ha alltför nära kontakt med kungligheter och regeringar; meningen är att de ska behöva sina Färdigheter för att komma i kontakt med sådana.

Nationalitet

Spelarna får välja nationalitet och etniskt ursprung efter behag. Men här måste man se upp så att man inte får språkproblem! Om äventyren utspelas i ett enda land, och alla RP är födda och uppväxta i det landet, så är språket inget problem. Men de olika äventyren i CHOCK äger rum runt hela världen, och RPna kommer från olika länder. Det gemensamma språket inom S.A.V.E. är engelska. RP som är födda i länder där engelska är modersmålet talar engelska flytande. En svensk RP talar svenska flytande, men måste använda en Färdighetspoäng för att lära sig engelska. Men fördenskull är det inte säkert att det är en fördel att ha engelska som modersmål, eftersom äventyren äger rum i olika länder.

Levnadshistoria

Spelaren bör anslå några minuter till att skriva en kort sammanfattning av RPns hittillsvarande liv. Detta gör

honom eller henne mer verklig. Här kan man också ta med sådant som RPn gillar eller avskyr, och gärna något om hur han eller hon kom att bli medlem i S.A.V.E.

Namn

Välj ett namn som passar ihop med personens nationalitet och bakgrund. Låna inte namn på kända personer, typ Richard Nixon eller Muhammad Ali. Hitta på något eget istället.

EXEMPEL PÅ HUR EN ROLLPERSON SKAPAS

Spelaren Micke tänker skapa en rollperson åt sig. Först tar han fram ett oanvänt Rollformulär, blyerts-penna och anteckningspapper. Han skriver sitt eget namn längst upp till vänster på Rollformuläret. Sedan slår han tre tiosidiga tärningar, och får 1, 5 och 9. Han lägger ihop dessa tal; summan blir 15. Detta multiplicerar han med 2, vilket ger 30. Och så lägger han till 20, och får slutresultatet 50. Micke skriver "50" på anteckningspapperet. Sedan gör han om samma procedur tills han har åtta tal på papperet; 50, 30, 46, 60, 54, 52, 32 och 60. Micke har bestämt sig för att han vill ha en RP som är stor och stark. Alltså vill han ha höga värden på Styrka och Tålighet, och han tar de högsta han har (två värden på 60) och sätter dem där. Han vill också att personen ska vara bra på att slåss. Alltså sätter han det näst högsta värdet, 54, på Vighet.

Efter lite funderande har Micke bestämt sig för hur han ska fördela de övriga värdena, och resultatet blir så här:

Styrka	60
Precision	30
Vighet	54
Personlighet	32
Iakttagelse	52
Viljestyrka	50
Tur	46
Tålighet	60

Nu ska Micke ta reda på RPns Slagsmålsvärde. Han lägger ihop Styrka och Vighet, och delar det med två, vilket ger 57. ($60 + 54 = 114$ och $114/2 = 57$). Hans rollperson är helt klart en sådan som man helst vill ha på sin sida om det blir bråk. Micke skriver upp Slagsmåls-



värdet på Rollformuläret.

Nu ska Micke välja Färdigheter åt sin RP. Han slår en tiosidig tärning, och får resultatet 5. När han tittar på tabellen över Färdighetspoäng (sidan 5 i den här boken) kan han se att det betyder 3 Färdighetspoäng. Det betyder att han antingen kan välja att bli Elev i tre olika Färdigheter eller att bli Elev i en och Lärare i en annan. Micke väljer nu att göra sin RP till Lärare i Boxning, vilket kostar två Färdighetspoäng. Han skriver upp på Rollformuläret att personen har Färdigheten Boxning, med Lärares nivå. Hur bra är han som boxare? Tja, knappast en tungviktsmästare men ändå inte dålig. Genom att titta på Boxning i Kapitel III får Micke reda på att hans Färdighetsvärde i Boxning är lika med hans Slagsmålsvärde plus 30, vilket ger 87.

Micke spenderar sin tredje Färdighetspoäng för att bli Elev i Spårning. Denna Färdighet baseras på Iakttagelseförmåga och Tur; för Mickes RP blir den medelvärde av 52 och 46, dvs. 49 ($52 + 46 = 98$ och $98/2 = 49$). Till detta lägger han 15, enligt beskrivningen i Kapitel III, och får då värdet i Spårning som blir 64. Till sist väljer Micke en lämplig bakgrund åt sin person: han har brunt hår och blå ögon, är 183 cm lång, väger 80 kg och är 35 år gammal. Personen är amerikan och heter Adam Payton. Han har fått ärva en del pengar från en faster, sysslade med boxning i sin ungdom, och är allmänt intresserad av övernaturliga fenomen.

DE ÅTTA EGENSKAPERNA

Alla rollpersoner i CHOCK har åtta grundläggande Egenskaper. Varje egenskap anges med en siffra som talar om hur bra personen är på det som egenskapen står för. Denna siffra ligger mellan 26 (minimum för en normal människa) och 80 (maximum för en normal människa). Medelvärde för en normal människa är 50 i alla Egenskaperna. Vissa varelser och djur kan mycket väl ha värden som överstiger det maximalt möjliga för en människa. Det här avsnittet förklarar vad som menas med de olika Egenskaperna, och hur de används i spelet.

Styrka (STY)

Styrka är ett mått på RPns muskelstyrka – hans eller hennes förmåga att lyfta och/eller kasta tunga föremål, och utföra andra handlingar som kräver stor kraft. En person som har 26 i Styrka är mycket svag, orkar knappt ens göra en armhävning. Den som har 80 i Styrka kan ungefär jämföras med en olympisk tyngdlyf-

tare. I spelet används Styrka på följande sätt:

- En RP kan inte lyfta eller flytta föremål som väger mer än två gånger hans styrka i kilo. En person med 80 i styrka skulle alltså kunna lyfta eller flytta ett föremål som väger upp till 160 kg ($2 \times 80 = 160$).
- En RPs Styrka är hans eller hennes procentuella chans att lyckas utföra ett verkligt kraftprov. Man slår för Styrka när någon försöker göra något som kräver stor kraft, t.ex. slå in en låst dörr eller bryta av en tjock bräda.
- En RPs Slagsmålsvärde är medelvärde av hans Styrka och hans Vighet.
- Styrka har också betydelse för att avgöra hur bra en RP kan bli i vissa stridsfärdigheter. Se Kapitel III.

Precision (PCN)

Precision är ett mått på hur väl man kan koordinera och kontrollera fina rörelser, särskilt med händerna. En person med 26 i Precision är något av en fumlare – han klarar knappast av att trä en tråd på en synål. Den som har 80 i Precision skulle kunna bli en skicklig skytt eller något sådant som låssmed, träsnidare eller ficktjuv. Precision används på följande sätt i spelet:

- En RPs Precision är hans eller hennes procentuella chans att lyckas utföra en handling som kräver stor koordinationsförmåga och noggranna rörelser. Man slår för Precision t.ex. om det gäller att försöka fanga ett kastat föremål.
- En RPs Precision är hans eller hennes grundläggande procentchans att träffa med ett projektilvapen. Det är alltså det värde som används om personen inte har särskild Färdighet med det aktuella vapnet.
- Precision har betydelse för att avgöra hur bra en person kan bli på vissa Färdigheter, t.ex. Låsdykning, Mekanik och olika skjutvapen. Se Kapitel III.

Vighet (VIGH)

Vighet är ett mått på hur väl en person kan kontrollera och koordinera rörelser med hela kroppen. Den som har 26 i vighet är klumpig, ramlar ofta ned om han försöker klättra, och är värdelös i ett slagsmål (du kanske har hört talas om människor som inte kan promenera och tugga tuggummi samtidigt?). Den som har 80 i Vighet skulle kunna bli professionell akrobat. I spelet används Vighet på följande sätt:

- En RPs Vighet är hans eller hennes grundläggande procentchans att lyckas utföra en svår kroppsrörelse. Man slår för Vighet för sådana saker som t.ex.



att hoppa från ett fönster på andra våningen ned på flaket på en passerande lastbil, eller att klättra upp för ett rep, eller att undvika nedfallande föremål.

- En RPs Slagsmålsvärde är medelvärde av hans eller hennes Vighet och Styrka.
- Vighet har också betydelse för hur bra en person kan bli i vissa stridsfärdigheter. Se Kapitel III.

Personlighet (PER)

Personlighet sammanfattar det intryck en RP gör på andra, både människor och andra varelser. Det innefattar sådant som charm, övertalningsförmåga, förmåga att bli vän med folk, och dylikt. En person med 26 i Personlighet bör helst låta andra föra sin talan – han är sannolikt nästan lika impopulär som de varelser han jagar! Den som har en Personlighet på 80 är däremot socialt framgångsrik, allmänt omtyckt, och får andra att känna sig väl tillfreds i sin närvaro. I spelet används Personlighet så här:

- En RPs Personlighet är hans eller hennes grundläggande procentchans att lyckas övertyga eller övertala en icke-spelarperson (en person som inte hör till någon av spelarna). Under äventyren inträffar det ofta att man behöver övertala andra personer att hjälpa till med något eller lämna upplysningar. Den som har ett högt värde i Personlighet kan vädja, schackra, övertala eller manipulera folk som den skickligaste advokat eller affärsman. Se Kapitel V.
- En RPs Personlighet påverkar hur bra han eller hon kan bli i vissa Färdigheter, t.ex. Förklädnad och Journalistik. Se Kapitel III.

Iakttagelseförmåga (ITF)

Iakttagelseförmåga är ett mått på en persons förmåga att lägga märke till detaljer och ovanliga omständigheter i sin omgivning, att dra snabba slutsatser av det han ser, att snabbt uppfatta en situation och reagera snabbt och korrekt. Den som har en Iakttagelseförmåga på 26 lever liksom i sin egen värld, och lägger inte märke till så mycket av det som sker omkring honom (förrän det är för sent!). Han blir ofta överraskad. Den som har 80 i Iakttagelseförmåga kan konkurrera med Sherlock Holmes i fråga om att kunna lägga märke till detaljer och snabbt dra riktiga slutsatser. I spelet används Iakttagelseförmågan så här:

- En RPs Iakttagelseförmåga är hans eller hennes grundläggande procentchans att undgå att bli överraskad i strid. Se Kapitel IV.
- En RPs Iakttagelseförmåga är hans eller hennes

grundläggande procentchans att lägga märke till eller hitta ovanliga smådetaljer och/eller dolda föremål eller ledtrådar. Iakttagelsekontroller görs t.ex. när det är fråga om att upptäcka lönnörrar, hitta en nyckel som är gömd under mattan, eller lägga märke till en skum typ som gömmer sig i buskarna.

- Den som har 60 eller högre värde på Iakttagelseförmåga och 50 eller högre på Viljestyrka, kan använda minst en Förmåga inom Vägen. Se Kapitel IV.
- Iakttagelseförmåga påverkar också hur bra man kan bli i vissa Färdigheter. Se Kapitel III.

Viljestyrka (VJST)

Viljestyrka är ett mått på en persons förmåga att stå emot rädsla, smärta, övertalning och vissa speciella attacker från vissa varelser. En person som har 26 i Viljestyrka är mycket karaktärssvag, lätt att övertyga, och drabbas sannolikt av panik inför minsta fara. Den som har en Viljestyrka på 80 är en sådan person som kunde leda ett kavallerianfall mot ett batteri av dånande kanoner, ignorera smärtan från svåra skador, eller som aldrig köper något bara för att det är extrapris. I spelet används Viljestyrka på följande sätt:

- En RPs Viljestyrka avgör vilken kolumn på Handlingstabellen som används när han försvarar sig mot Besvärjelser från den Onda Vägen. Mer om detta står att läsa i boken Det Okända.
- Viljestyrkan används vid den Skräck-kontroll som görs varje gång en RP ser en varelse från det Okända för första gången. Ju högre Viljestyrka, desto mindre risk att man drabbas av skräck. Se Kapitel IV.
- En RP som har en Viljestyrka på 50 eller mer, och en Iakttagelseförmåga på 60 eller mer, kan använda åtminstone en Förmåga inom Vägen. Se Kapitel IV.
- Viljestyrkan påverkar hur bra en RP kan bli på vissa Färdigheter. Se Kapitel III.

Tur (TUR)

Tur representerar den slumpmässiga faktorn som kan påverka en persons liv. Den som har 26 i Tur är inte utsatt för ständig otur i spelet; han eller hon har helt enkelt mindre tur än andra. Den som har 80 i tur är en sådan person som undgår att bli dödad därför att kulan råkar träffa fickuret i hans innerficka. Om han har 80 i Tur skulle jag till och med tro att uret klarar sig!

Endast spelarnas Rollpersoner har Turvärden; icke-spelar-personer och varelser har inga Turvärden och får aldrig några motsvarande fördelar. I spelet används Tur på tre sätt:



- En RPs Tur är hans eller hennes grundläggande procentchans att klara sig när han eller hon egentligen skulle vara död enligt reglerna. Varje spelare får slå en Turkontroll när hans eller hennes RP håller på att bli dödad. Om tärningsslaget lyckas är personen inte död, oavsett situationen. Istället anses han vara medvetslös eller i koma, beroende på omständigheterna. Se Kapitel IV.
- En RP kan "betala" en eller två poäng från sin Tur för att minska sin chans att bli träffad av skjutvapen. Turpoäng som spenderas på detta sätt försvinner permanent. Se Kapitel IV.
- Tur har också betydelse för att avgöra hur bra en RP kan bli på vissa Färdigheter. Se Kapitel III.
Om CM vill, kan man också använda tur på två andra sätt:
- CM kan använda Tur som procentchans för att något lätt fördelaktigt ska inträffa när en person löper stor risk att bli dödad. Lägg märke till, CM, att jag sa "lätt fördelaktigt"; varulven kommer inte plötsligt att bestämma sig för att han är trött på att slåss och hellre vill vara vän med alla!
- CM kan bestämma att närhelst en RP lyckas slå ett tärningsslag som är lika med hans Tur kommer något positivt att inträffa – ingenting avgörande, men ändå en liten fördel. RPN hittar kanske en liten ledtråd eller ett användbart föremål. Turen får inte vara för stor; solen kommer inte att gå upp vid midnatt när RPN befinner sig i Draculas slott!

Tålighet (TÅL)

Tålighet är ett mått på en rollpersons förmåga att tåla skador och uthärda vissa typer av ansträngande verksamhet under lång tid. Den som har en Tålighet på 26 är ovanligt bräcklig för att vara människa; en skada som knappast bekymrar en normal person kan vara en ren knockout för en sån ömklig vekling. En person som har 80 i Tålighet är en veritabel oxe; han klarar skador som skulle ta död på en normal människa, och fortsätter att slåss även om blodet forsar ur ett dussin sår. I spelet används Tålighet så här:

- En RPs ursprungliga Tålighet är ett mått på exakt hur mycket skada han eller hon kan ta emot innan han eller hon dör eller förlorar medvetandet. Se Kapitel IV.
- En RPs ursprungliga Tålighet bestämmer hur fort han eller hon läker sina skador. Se Kapitel IV.
- Tålighet har också betydelse för hur bra personen kan bli på vissa Färdigheter. Se Kapitel III.

HUR MAN SLÅR KON-TROLLER FÖR EGENSKAPER

Många gånger under spelet kommer spelarna att använda sina Egenskapsvärden för att utföra kontroller. En kontroll betyder att man slår fram ett procentvärde med två tiosidiga tärningar, för att avgöra om en rollperson (eller varelse) lyckas utföra en viss handling. Spelaren slår ett procentvärde och jämför resultatet med RPNs värde i den Egenskap som han använder. Beroende på vad det är som personen försöker göra, kan det bli t.ex. en Styrke-kontroll eller en Vighets-kontroll. Om tärningsresultatet blir högre än personens värde i den aktuella Egenskapen, har han misslyckats med att utföra den avsedda handlingen. Om tärningsresultatet blir lägre än eller lika med personens värde i den aktuella Egenskapen, betyder det att han i någon mån har lyckats utföra det han ville. Så här gör man, steg för steg:

1. Man behöver inte slå några tärningsslag för att utföra vardagliga handlingar som att gå, tala, äta, andas, köra bil osv. under normala förhållanden. Däremot krävs en kontroll om spelaren bestämmer sig för att göra något som går lite utöver det vanliga. Det kan vara att försöka lyfta ett tungt föremål, hoppa över ett stängsel eller nysta upp ett rep. CM bestämmer om det inte är helt säkert att handlingen lyckas.

2. CM avgör vilken Egenskap som kontrollen ska gälla, med ledning av beskrivningarna av Egenskaperna.

3. CM avgör om det är en enkel situation med bara två möjliga resultat (antingen hittar man det man letar efter, eller också gör man det inte), eller om man kan tänka sig olika grader av framgång (lyckas man hoppa över stängslet utan problem, eller tar man sig över med svårighet och ramlar omkull när man landar, eller går det så illa att man vrickar foten?) Om situationen är av typ lyckas-eller-misslyckas, fortsätter du med steg 4; om det finns olika grader av framgång, går du till steg 5.

4. Om det bara finns två möjliga resultat slår spelaren ett procentvärde och jämför resultatet med personens värde i den aktuella Egenskapen. Om resultatet är lägre än eller lika med Egenskapsvärdet, har personen lyckats utföra handlingen; om det är högre än Egenskapsvärdet har han misslyckats. Detta kallas för en Allmän Kontroll.

5. Om man kan tänka sig olika grader av framgång går man till avsnittet om Särskild Kontroll nedan.



Allmän Kontroll

En Allmän Kontroll görs när en RP vill göra en ovanlig eller svår handling som antingen lyckas helt eller misslyckas; antingen lyckas personen hoppa över avgrunden – eller också får spelaren börja skapa en ny rollperson. Vi återvänder till Micke och hans nyskapade rollperson, Adam Payton; det ser ut som om Micke redan har lyckats försätta sin RP i en knivig situation!

Adam Payton har blivit instängd i en grotta efter ett jordskred. Ett stort stenblock täpper till utgången. Adam talar om att han tänker försöka knuffa ut stenen tillräckligt långt för att han ska kunna komma ut. Det är helt klart en handling som framför allt kräver stor styrka. CM tittar på Adams Styrkevärde, och ser att det är 60. Det betyder att Adam har möjlighet att flytta föremål som är upp till 120 kg tunga ($2 \times 60 = 120$). CM bestämmer att stenblocket inte väger mer än 120 kg, och tillåter Adam att göra en Allmän Kontroll för Styrka (kallas oftast för Styrkek kontroll). Micke slår två tärningar, och får resultatet 58. Adam har precis lyckats; han kan flytta stenblocket tillräckligt mycket för att ta sig ut. Så synd; vi som just skulle skicka in fladdermössen!



Särskild Kontroll

I spelet händer det ofta att CM bestämmer att en handling kan tänkas resultera på flera sätt än "lyckas" eller "misslyckas". I så fall räcker det inte med en Allmän Kontroll, utan man måste gå vidare och göra en Särskild Kontroll. Man börjar med att göra precis likadant som vid en Allmän Kontroll, dvs. man slår för den aktuella Egenskapen. Om kontrollen visar att handlingen misslyckats, så är allt klart. Ett misslyckande är alltid ett misslyckande, oavsett vad det var personen försökte göra. Om kontrollen däremot visar att hand-

lingen lyckats, kan CM använda Handlingstabellen för att fastställa hur väl den lyckades. Så här går det till:

1. Subtrahera tärningsresultatet från Egenskapsvärdet.

2. Titta på Handlingstabellen. Längst till vänster finns en kolumn med röda siffror, som är märkt Attack. Leta reda på den rad i denna kolumn där siffran som du fick fram i steg 1 passar in.

3. Till höger om den röda Attack-kolumnen finns flera andra kolumner. Ovanför dem står det Försvar och siffror från 1–10. Följ raden som du fann i steg 2 åt höger till kolumn 2 under Försvar. Man använder alltid kolumn 2 när man slår för Egenskaper. (Den är märkt Egenskapskontroll.) De andra kolumnerna används när man slår för Färdigheter.

Där raden och kolumn 2 möts står det en eller två bokstäver, som anger hur väl handlingen lyckas. Bokstäverna betyder:

D = *Begränsad framgång*. RPn lyckas nätt och jämnt utföra den avsedda handlingen.

C = *Medelstor framgång*. RPn lyckas hyggligt med det han vill göra.

B = *Stor framgång*. RPn lyckas mycket väl med sin handling.

A = *Fullständig framgång*. RPn lyckas göra exakt det han eller hon ville, in i minsta detalj, och gör det anmärkningsvärt bra.

X = har ingen betydelse när man slår för Egenskaper; ignorera det.

Exempel: Vi återvänder till vår vän, rollpersonen Adam Payton. Nu har han hamnat i klistret igen:

Adam sitter uppkruken på taket till en gammal borg, och blir anfallen av en flock blodtörstiga vargar. Han har inte en chans att klara sig mot vargarna. Men av en händelse kommer en bonde körande på vägen nedanför slottet med en kärra lastad med hö. Det är 10 meter från taket ned till vägen, men Adam är desperat och bestämmer sig för att försöka hoppa ned på hölasset när karran passerar.

CM låter spelaren slå en Vighetskontroll. Adams Vighet är 56, och tärningarna ger 51. Det betyder att han har lyckats; men det återstår att ta reda på hur väl. CM subtraherar tärningsresultatet från Egenskapsvärdet, alltså $56 - 51 = 5$. Sedan tittar han på Handlingstabellen, och letar reda på den rad under Attack där siffran 5 passar in. Det är raden där det står "5-9" med röda siffror. Han följer den raden åt höger till kolumn 2, och får resultatet CX. C betyder att Adam lyckades medelbra med sitt hopp. X struntar vi i. Det har ingen betydelse i det här sammanhanget.

CM använder nu sunt förnuft för att avgöra hur resultatet ska tillämpas i det här speciella fallet. För det första vet han att Adam normalt skulle bli skadad av att hoppa ned från 10 meters höjd. (Hur mycket man skadas av att falla förklaras i Kapitel IV.) Han resonerar att om resultatet hade varit D skulle det ha betytt att Adam med nöd och näppe lyckats träffa vagnen. Antagligen skulle han ha hamnat på kanten och tagit full skada, plus att han skulle ha blivit hängande på vagnens utsida. Alltså: han lyckas, men knappt.

B skulle ha betytt att Adam träffade mitt i prick, men ändå fick något litet sår; CM bestämmer att i så fall skulle han ha låtit spelaren slå för



fallskada som vanligt, men reducerat såret med en grad, t.ex. från kritiskt till svårt eller från svårt till medelsvårt, osv. A skulle ha betytt att Adam landade i höet som en vältränad akrobat, utan minsta skada. CM

bestämmer nu att C måste innebära att Adam först hamnade på kanten och fick normal skada av fallet, och sedan studsade i säkerhet in i höet. Han låter alltså spelaren slå tärningar för fallskada.



Begränsning: omöjliga handlingar

I vissa fall kan CM bestämma att det är omöjligt för en människa att utföra det som en spelare vill låta sin RP göra. Ibland måste han säga ifrån, annars kommer vissa spelare att försöka göra vad som helst. Här måste man låta CM få bestämma, och godta hans beslut. Om en spelare har försökt göra något omöjligt bör han få möjlighet att välja en annan handling istället.

Exempel: Under ett äventyr bestämmer sig Micke för att hans RP, stackars Adam Payton, ska hoppa ut från 20:e våningen i ett höghus, snurra runt i luften samtidigt som han skjuter med sitt maskingevär, och landa på asfalten nedanför (Micke blir knasigare och knasigare, eller hur?). CM påpekar att om Adam faller 20 våningar och landar på asfalt kommer det bara att bli köttfärs kvar av honom. Dessutom skulle det vara omöjligt att sikta med maskingeväret under fritt fall. CM frågar så om Micke (som borde skämmas) kan tänka sig att göra något annat istället.

ROLLPERSONERNA BLIR BÄTTRE

När rollpersonerna deltar i äventyr skaffar de sig kunskaper om det Okända, och blir mer erfarna. Sådana kunskaper och erfarenheter mäts i Insiktspoäng (förkortas IP).

Rollpersoner använder Insiktspoäng för att förbättra sina värden på Färdigheter, skaffa sig nya Färdigheter och Förmågor från Vägen, och öka sina Egen-skapsvärden.

CM delar ut Insiktspoäng till spelarna vid två tillfällen:

- Vid slutet av varje speltillfälle kan han eller hon använda IP för att belöna dem som har spelat sina



roller väl. Detta kallas för att ge bonus i Insikts-poäng.

- Vid slutet av ett helt äventyr delar CM ut Insikts-poäng som rollpersonerna har förtjänat genom att besegra eller förintä varelser från det Okända. Detta kallas att dela ut Normala Insiktspoäng.

Att ge bonus i Insiktspoäng

CM delar ut belöningar i IP vid slutet av ett speltillfälle för att belöna spelare som har skött sina rollpersoner väl. På det sättet kan CM uppmuntra det slags spel som gör alltihop trevligare och roligare för alla. En spelare kan förtjäna bonus genom att komma på en särskilt god ide eller en genialisk plan som fungerade, eller för att ha låtit sin RP riskera sitt liv för de andra, och/eller för att ha spelat sin roll väl, dvs. verkligen låtsats vara rollpersonen så bra att det skapade stämning och verklighetskänsla.

När man delar ut bonus-Insiktspoäng bör man ge enheter om 5 eller 10, upp till maximalt 50 för ett speltillfälle. Hur många poäng som delas ut (om några) är helt upp till CM.

Normala Insiktspoäng

Normala Insiktspoäng delas ut när man har avslutat ett helt äventyr. Vad menas då med "ett helt äventyr"? Det kan antingen vara ett färdigt äventyrshäfte som t.ex. Skräck i Warwick House, eller också ett eget äventyr som CM har gjort i ordning själv. I regel ställs rollpersonerna inför ett uppdrag eller problem av något slag, som de försöker lösa. De ger sig av till platsen för händelserna, utför uppdraget (med större eller mindre framgång), och återvänder sedan hem. När de har kommit hem igen är äventyret avslutat (för vissa kan det vara avslutat i dubbel bemärkelse – människor är så ömtåliga...). Ett enda äventyr kan alltså sträcka sig över flera speltillfällen.

Rollpersoner får Insiktspoäng på följande sätt:

1. För varje varelse från det Okända som RPna har förintat får de ett antal IP som är lika med varelsens Onda Vägen-Värde (OVV) multiplicerat med det antal Besvärjelser den kan. Dessutom är vissa varelser, som har unika Besvärjelser, värda dubbelt så många IP. Låter det krångligt? Inget att oroa sig för – vi har redan räknat ut hur många IP varje varelse ger. Det står i

beskrivningarna av de olika varelserna, som finns i boken Det Okända.

Exempel: I ett äventyr har en grupp RP förstört två Karpatiska Vampyrer. En Karpatisk Vampyr är värd 1750 IP. Sällskapet tog kål på två stycken, vilket ger totalt 3500 IP. Dessa Insiktspoäng fördelas lika mellan de RP som överlevde äventyret. Om det t.ex. var fem personer i gruppen, får varje RP $3500/5 = 700$ IP.

2. För varje varelse från det Okända som rollpersonerna besegrar eller hindrar från att utföra sina onda avsikter, men inte förstör, får de halva dess IP-värde.

3. För varje farligt djur eller mänsklig tjänare till en varelse från det Okända, som RPna besegrar, dödar, driver bort eller lyckas överlista och sätta ur spel får gruppen 50 IP. Farliga djur är större rovdjur och giftiga djur. Vargar och skallerormar är avgiort farliga djur, men råttor och spindlar är det normalt inte. Man får poäng för att lyckas undvika farliga djur eller mänskliga tjänare enbart under förutsättning att ser eller hör dem under spelet. Vi tänker oss att en varulv har hyrt 30 vakter, som bevakar slottet där han bor. RPna får då IP endast för de vakter som de faktiskt har stött på under äventyret, inte för dem som var någon annanstans.

4. Vissa varelser har inget Onda-Vägen-Värde, men kan vara rätt otäcka ändå. IP-värdet av en sådan varelse är 100 gånger dess Skräck-poäng (mer om detta i Det Okända). I övrigt får man IP för dem på samma sätt som för andra varelser.

Hur Insiktspoäng används

Spelarna skriver upp sina Insiktspoäng på rollformulären. Vid slutet av varje äventyr räknar man ihop alla IP man fått, både bonus och normala. Denna summa är vad spelaren kan använda för att förbättra sin rollperson till nästa äventyr. Man drar ifrån de IP som förbrukas till detta, och skriver upp hur mycket som blir kvar. De IP som man inte vill använda kan man spara till efter nästa äventyr.

Så här kan man använda IP:

- För att köpa nya Färdigheter eller höja sin nivå i de Färdigheter man redan har. En RP kan bli Elev i hur många Färdigheter som helst, bara han har tillräckligt många IP. Att bli Elev kostar 500 IP.

Att höja sin nivå från Elev till Lärare kostar 750 IP, och att höja nivån från Lärare till Mästare kostar 1000 IP. Man kan inte öka mer än en nivå i varje Färdighet per spelat äventyr. Det går alltså inte att betala 1250 IP och genast bli Lärare i en Färdighet som man inte hade förut. Ej heller kan man gå direkt från Elev till Mästare, även om man har tillräckligt många IP för att betala kostnaden. Däremot kan man



öka en nivå i alla Färdigheter man har, bara man kan betala.

- För att höja sina Egenskapsvärden. Det kostar 500 IP att höja en enda Egenskap med en poäng. Ingen Egenskap får höjas med mer än 5 poäng vid slutet av ett äventyr. Egenskapsvärden kan aldrig höjas över 80 (det vore ojust mot de stackars monstren!). Observera att om man höjer sitt värde i en Egenskap kan det hända att värdet i en eller flera Färdigheter också ökar, eftersom Egenskapsvärdena avgör hur bra man är i Färdigheterna (se Kapitel III). Om man t.ex. höjer sin Styrka och/eller Vighet kommer också Slagsmålsvärdet att höjas.
- För att "köpa" nya förmågor från Vägen. (Kom ihåg att en RP måste ha minst 60 i Iakttagelse och 50 i Viljestyrka för att kunna använda Vägen.) Varje ny förmåga kostar 1000 IP.

Rollpersonerna har frihet att använda sina IP hur de vill inom dessa riktlinjer.

ROLLPERSONERNAS UTRUSTNING

Till skillnad från många andra rollspel lägger CHOCK inte särskilt stor vikt vid vapen och utrustning. Förutom några stycken väl vässade träpålar finns det inte så mycket utrustning som kan hjälpa mot varelser från det Okända. Eftersom alla RP är medlemmar i S.A.V.E. kan de ta med sig en standardutrustning som de kan få från organisationen. Om äventyren utspelas i förfluten tid bör man se till att ingen har med sig utrustning som inte fanns vid den aktuella tiden: 1800-tals-RP kan inte ha med sig automatgevär när de ger sig ut för att söka efter Dracula, eftersom sådana gevär inte fanns på den tiden. (De skulle ändå inte vara till någon nytta mot Dracula, för övrigt!) Generellt sett bör CM låta personerna ta med sig vilka vanliga föremål de vill, som de har råd att skaffa.

Antalet olika vapen och apparater är rätt begränsat i CHOCK. I avsnittet om Strid i Kapitel IV finns en lista

över de vapen som är tillåtna. CM kan dock tillåta andra vapen efter eget gottfinnande. Men tänk på att det knappast finns något land i världen där man tillåter folk att gå omkring med bazookas och maskingevär eller åka omkring i stridsvagnar på vägarna! CM måste använda sitt omdöme, och komma ihåg att myndigheterna sällan är positiva till folk som har med sig en privat vapenarsenal.

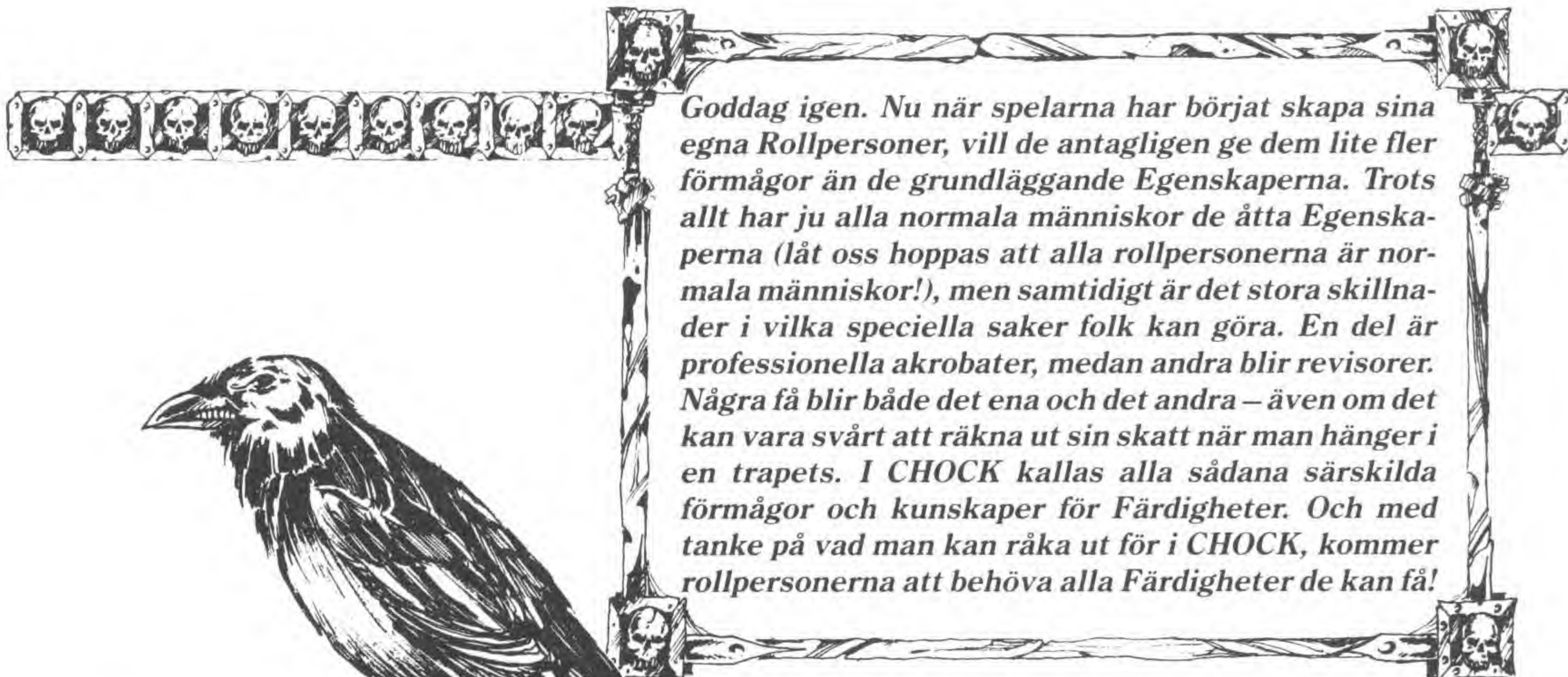
Fordon, t.ex. bilar, anses vara rollpersonernas privategendom. Specialfordon för svår terräng kan hyras av S.A.V.E. när så behövs.

S.A.V.E. standardutrustningspaket

- Första Förband (gasbindor, kompresser, steriliseringsvätska)
- Stormlykta (drivs med olja eller fotogen, brinner 4 timmar)
- Revolver och ammunition (Extra tillval)
- Käpp eller vandringsstav
- Träpåle, spetsad (för säkerhets skull...)
- Silverkulor (man kan ju aldrig veta...)
- Kamera och film (Bara S.A.V.E. kommer att tro att bilderna är äkta)
- Bandspelare (efter 1920)
- Papper och pennor
- Reseskrivmaskin (efter 1930)
- Referensböcker (för vissa Färdigheter)
- Medicinväska (för läkare)

Tung och skrymmande utrustning

CM måste avgöra om en RP försöker bära med sig för många skrymmande föremål eller för tung last för att kunna röra sig obehindrat (vissa personer har en tendens att vilja bära med sig en hel järnaffär). De som bär på så mycket att CM förklarar dem "överlastade" måste tillbringa minst en omgång med att lägga ifrån sig saker och förbereda sig, när de blir anfallna. Sådana personer kan också få minskad rörlighet (de kan inte gå lika fort), men allt sådant bedöms och bestäms av CM.



Goddag igen. Nu när spelarna har börjat skapa sina egna Rollpersoner, vill de antagligen ge dem lite fler förmågor än de grundläggande Egenskaperna. Trots allt har ju alla normala människor de åtta Egenskaperna (låt oss hoppas att alla rollpersonerna är normala människor!), men samtidigt är det stora skillnader i vilka speciella saker folk kan göra. En del är professionella akrobater, medan andra blir revisorer. Några få blir både det ena och det andra – även om det kan vara svårt att räkna ut sin skatt när man hänger i en trapets. I CHOCK kallas alla sådana särskilda förmågor och kunskaper för Färdigheter. Och med tanke på vad man kan råka ut för i CHOCK, kommer rollpersonerna att behöva alla Färdigheter de kan få!

Kapitel III: Färdigheter

FÄRDIGHETSVÄRDEN

En persons värde i varje Färdighet baseras på hans eller hennes värde i en eller flera Egenskaper. Om ett Färdighetsvärde grundas på fler än en Egenskap är Färdighetsvärdet alltid lika med medelvärdet av Egenskapsvärdena. När man räknar ut medelvärdet avrundar man uppåt till närmaste heltal. Här nedan finns beskrivningar av alla Färdigheter. Där anges vilken eller vilka Egenskaper som ligger till grund för varje Färdighet. Exempel: En persons värde i Undersökning baseras på hans Iakttagelseförmåga, Viljestyrka och Tur. Den som har 26 i Iakttagelse blir då knappast världens bästa detektiv!

Men det betyder inte att övning och erfarenhet saknar betydelse. En RP kan avancera genom tre nivåer i varje Färdighet. Han blir först Elev, sedan Lärare, och till sist Mästare. Varje gång han ökar sin nivå ökar också hans chans att lyckas med att använda Färdigheten. Detta sker genom att man lägger till en modifikation till hans Färdighetsvärde. När man är Elev lägger man till 15 till grundvärdet, när man blir Lärare lägger man till ytterligare 15, och när man blir Mästare lägger man till ytterligare 25 poäng. Totalt har man då lagt till 55 poäng.

Modifikationer för nivåerna

- | | |
|------------|-----|
| 1. Elev | +15 |
| 2. Lärare | +15 |
| 3. Mästare | +25 |

Exempel: Vår vän Adam Payton vill skaffa sig Färdigheten Undersökning. För att få fram hans grundvärde i denna färdighet lägger man ihop hans värden i Iakttagelse (52), Viljestyrka (50) och Tur (46), och delar summan med 3. Alltså: $52 + 50 + 46 = 148$ och $148/3 = 49,3$ som avrundas uppåt till 50. När Adam just har skaffat sig färdigheten är han Elev, vilket betyder att han lägger till modifikationen 15. Hans Färdighetsvärde i Undersökning är alltså $(50 + 15 =) 65$. När han avancerar till Lärare får han lägga till ytterligare 15, vilket ger ett Färdighetsvärde på 80. Och till sist, när han blir Mästare, lägger han till ytterligare 25, och får totalt 105.

I många fall kan man uppnå värden över 100. Det är helt avsiktligt; spelsystemet är gjort så. Med lite tur kan du imponera till och med på dina fiender!

Förluster av Viljestyrka och Tålighet

Som du kommer att upptäcka i Kapitel IV förlorar rollpersoner ibland poäng i Viljestyrka och Tålighet. Observera att dessa förluster aldrig påverkar Färdighetsvärden. Däremot kan sjukdom och ohälsa ibland påverka Färdighetsvärdena. Kapitel IV beskriver alla sådana modifikationer i detalj.

ATT ANVÄNDA FÄRDIGHETER

Rollpersoner använder Färdigheter på samma sätt som Egenskaper. När en spelare vill att hans RP ska använda en eller flera färdigheter måste han slå en kontroll för det; om han lyckas slå ett procentvärde som är lägre än eller lika med RPns värde i Färdigheten lyckas RPn använda Färdigheten.

Precis som när det gäller Egenskaper kan man göra Allmänna Kontroller och Särskilda Kontroller, beroende på vad man vill veta. Allmän Kontroll ger svar på frågan "har handlingen lyckats eller misslyckats?" Sär-



skild Kontroll ger dessutom svar på frågan "hur väl har handlingen lyckats?", med hjälp av Handlingstabellen. I beskrivningen av varje Färdighet anges om den kräver Allmän Kontroll eller Särskild Kontroll. Dessutom finns det två färdigheter som inte kräver någon kontroll alls, nämligen Simning och Långdistanslöpning. Om färdigheten fordrar Särskild Kontroll, så talar beskrivningen också om hur de olika bokstavskoderna på Handlingstabellen ska tolkas.

Man har möjlighet att ange ett "avsett mål" när man använder en Färdighet. Det betyder att man talar om exakt vad man vill uppnå; man kan specificera exakt var man vill att kulan ska träffa, vilket bevismaterial man vill hitta när man gör en undersökning, eller en särskild detalj man vill veta om ett djur eller en varelse som man spårar. Om man lyckas få resultatet A på Handlingstabellen betyder det att man har uppnått "avsett mål", dvs. exakt det man ville. Naturligtvis fungerar det bara om det "avsedda målet" är möjligt att uppnå; oavsett alla A-resultat kan man inte spåra en varelse som inte lämnar några spår, och man hittar inga bevis om det inte finns några.

En viktig skillnad finns mellan Särskilda Kontroller för Egenskaper och för Färdigheter: Vid Egenskapskontroller läser man av resultatet i kolumn 2 på Handlingstabellen, men vid Färdighetskontroller använder man kolumn 3 (den är märkt Färdighetskontroll).

Begränsningar

Normalt kan rollpersonerna använda sina färdigheter när som helst och hur många gånger som helst. Men ibland måste CM ändå begränsa användningen av vissa Färdigheter. Forskningsfärdigheter som t.ex. Historia eller Biologi bör endast få användas en gång för att få fram en viss kunskap eller forska om ett visst ämne. Om RPn misslyckas, kan han inte använda samma färdighet en gång till i samma äventyr för att få fram den sökta informationen.

Andra färdigheter, t.ex. stridsfärdigheter, kan naturligtvis användas hur mycket som helst; om man missar kan man klippa till igen!

Stridsfärdigheter

Stridsfärdigheter är en speciell sorts färdigheter, som kräver en annorlunda typ av Särskild Kontroll. Kapitel IV förklarar hur detta går till; titta under rubriken Strid.

Otränade försök att utföra Färdigheter

Det kan hända att en spelare vill låta sin RP försöka göra något som hör till en Färdighet, trots att personen inte har denna Färdighet. Normalt bör CM inte tillåta detta. Kirurgi skulle t.ex. vara rena mordförsöket om det utfördes av en person utan rätt utbildning. CM kan dock tillåta följande undantag:

- RP kan använda vapen som de inte har Färdighet på. I så fall använder man deras Slagsmålsvärde eller Precision som procentchans. Detta förklaras utförligare i Kapitel IV.
- CM kan tillåta en RP att försöka använda en Färdighet som han eller hon inte har, men med mycket liten chans att lyckas. Sådana undantag bör endast tillåtas i situationer då RPn är i stor fara. CM räknar fram personens grundvärde på Färdigheten, utan att lägga till någon modifikation för Elev, Lärare eller Mästare. Sedan delar han detta värde med 10, och avrundar nedåt till närmaste heltal. Resultatet är personens procentchans att lyckas utföra en handling som kräver Färdigheten ifråga. Om det rör sig om en Färdighet som kräver Särskild Kontroll, betyder ett lyckat tärningskast alltid att resultatet är D, oavsett vad Handlingstabellen säger.

ATT ANVÄNDA LISTAN ÖVER FÄRDIGHETER

CM bör vara väl insatt i listan över Färdigheter nedan. Det är enda sättet att undvika att RP använder enkla Egenskapskontroller för att utföra handlingar som faktiskt kräver en Färdighet. En RPs grundvärde i en Färdighet är medelvärde av hans värden i de Egenskaper som finns angivna vid Färdigheten. För att få hans totala värde i en Färdighet lägger man dessutom till en modifikation för hans nivå – se ovan under Färdighetsvärden.

En fotnot (¹) betyder att en RP endast kan få denna Färdighet om han tidigare har en viss annan Färdighet. För att förklara: Man kan inte lära sig Rättsmedicin eller Psykiatri om man inte tidigare har en viss nivå i Medicin, och man kan inte lära sig Legender/Folklore utan att först ha uppnått Mästaress nivå i antingen Historia eller Antropologi/Arkeologi, och Läraress nivå i det andra av dessa ämnen. Dessa restriktioner förklaras också i beskrivningarna nedan.



Stridsfärdigheter

Obeväpnad (STY+VIGH)÷2

- Boxning
- Brottning

Special (STY+VIGH+PCN+VJST)÷4

- Stridskonster
- (Kostar dubbla IP att lära sig)*

Väpnad (STY+VIGH)÷2

- Blydagg
- Dolk
- Hillebard
- Hjälmkrossare
- Klubba
- Kortsvärd
- Långsvärd
- Spjut
- Tvåhandssvärd
- Värja

Projektilvapen:

Eldvapen (PCN)

- Automatgevär
- Gevär
- Musköt
- Pistol
 - Antik
 - Automat
 - Revolver

Projektilvapen:

Bågar (PCN)

- Armborst
- Kortbåge
- Långbåge

Projektilvapen:

Kastvapen (PCN)

- Bumerang
- Kastspjut
- Kniv
- Yxa

Yrkesfärdigheter

- Antikviteter (ITF+TUR)÷2
- Antropologi/Arkeologi (ITF+VJST)÷2
- Biologi (ITF+VJST)÷2
- Dramatik (ITF+VJST+PER)÷3
- Etikett (PER+VJST+TUR)÷3
- Fotografering (ITF+PCN)÷2
- Geografi/Kartografi (ITF+VJST)÷2
- Historia (ITF+VJST)÷2
- Hypnos (ITF+PER)÷2
- Journalistik (PER+VJST+TUR)÷3
- Konsthistoria (ITF+VJST)÷2
- Legender/Folklore¹⁾ (ITF+VJST)÷2
- Medicin (ITF+VJST+PER+TUR)÷4
- Mekanik (ITF+PCN)÷2
- Rättsmedicin¹⁾ (ITF+VJST+PER+TUR)÷4
- Psykiatri¹⁾ (ITF+VJST+PER+TUR)÷4
- Språk, Modernt (ITF+VJST)÷2
- Språk, Antikt (ITF+VJST)÷2
- Spårning (ITF+TUR)÷2
- Undersökning (ITF+VJST+TUR)÷3
- Överlevnad (ITF+VJST+TUR)÷3

Allmänna Färdigheter

- Ficktjuveri (ITF+PCN)÷2
- Förklädnad (PER+PCN)÷2
- Grafologi/Förfalskning (ITF+PCN)÷2
- Hazardspel (ITF+TUR)÷2
- Långdistanslöpning (nuvarande TÅL)
- Låsdyrkning (ITF+PCN)÷2
- Simning (nuvarande TÅL)
- Sprängteknik (ITF+PCN)÷2

(STY)	Styrka	(ITF)	Iakttagelse
(PCN)	Precision	(VJST)	Viljestyrka
(VIGH)	Vighet	(TUR)	Tur
(PER)	Personlighet	(TÅL)	Tålighet



STRIDSFÄRDIGHETER

Stridsfärdigheterna uppdelas i fyra kategorier: Obeväpnad, Väpnad, Special och Projektilvapen. Det finns alltså en hel del att välja på!

OBEVÄPNAD

Detta är precis som det låter: Färdigheter på att slåss utan vapen. Med sådana Färdigheter kan RP slåss med lite mer finesse än en vanlig slagskämpe. När man använder en av dessa Färdigheter tillämpas alla normala Stridsresultat och dessutom alla särskilda effekter av Färdigheten, utom där något annat anges i beskrivningen.

Boxning

Grundvärde = $(\text{STY} + \text{VIGH}) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Den som använder Boxning får göra en extra attack per omgång för varje nivå han har i Färdigheten. En Elev kan attackera två gånger per omgång när han använder denna färdighet; en Lärare kan attackera tre gånger per omgång och en Mästare fyra gånger. Om resultatet innehåller ett X betyder det att det kan ha blivit knockout. Motståndaren måste genast slå för nuvarande Tålighet – ett misslyckande innebär att han är utslagen och medvetslös i t100 minuter. Hans nuvarande Tålighet faller då omedelbart till noll.

Brottning

Grundvärde = $(\text{STY} + \text{VIGH}) \div 2$.

Särskild Kontroll.

När man anfaller med Brottning och får resultatet B betyder det att man har lyckats koppla ett fasthållande grepp på motståndaren. Detta grepp gör normal skada enligt Obeväpnad Strid nedanför Handlingstabellen i varje omgång, så länge greppet är kopplat. Greppet förblir kopplat tills 1) offret vinner initiativet och gör en lyckad attack, eller 2) en tredje person gör en lyckad attack mot angriparen, eller 3) angriparen frivilligt släpper greppet.

OBSERVERA: Så länge han är fasthållen kan offret inte göra något annat än försöka ta sig loss. När han försöker göra det modifieras hans attack med -20% (man drar ifrån 20 från procentchansen, alternativt kan man lägga till 20 till träningsresultatet). Angriparen behöver inte anfalla på nytt varje omgång för att behålla

sitt grepp; så länge det inte bryts består det automatiskt.

Om resultatet blir A är effekten densamma, men ännu bättre: nu har offret -40% på sina attacker. A kan naturligtvis också som "Avsett Mål" istället. X betyder att både angriparen och offret har fallit omkull och rullat 2 meter i den riktning som angriparen anföll i.

Den som använder Brottning kan göra strypning till sitt "Avsedda Mål". A betyder att det lyckas. Resultatet förklaras i Kapitel IV. (Detta gäller naturligtvis inte varelser som inte går att strypa, t.ex. därför att de inte har någon hals eller därför att de inte andas.)

SPECIAL

Stridskonst är en speciell stridsfärdighet, som kan användas utan vapen på Elevs nivå, och antingen med eller utan vapen om man är Lärare eller Mästare.

Stridskonst

Grundvärde = $(\text{STY} + \text{VIGH} + \text{PCN} + \text{VJST}) \div 4$.

Särskild Kontroll.

Den som använder Stridskonst kan attackera en gång extra per nivå i varje omgång. En Elev anfaller två gånger per omgång, en Lärare tre gånger och en Mästare fyra gånger. När man anfaller med Stridskonst kan man ange en viss typ av sår som "Avsett Mål". A betyder då att man åstadkommit ett sådant sår. I så fall ersätter det såret den Svåra Skada som annars orsakas av resultatet A.





En Lärare i Stridskonst kan använda nunchakus (ett vapen som består av två korta stavar sammanlänkade med en kedja eller rem). I så fall avläser man resultatet under Väpnad Strid.

En Mästare kan använda shuriken (små vassa, stjärnformade metallklingor) som kastvapen på upp till 10 meters håll. Detta är ett undantag från den regel som förbjuder kombination av projektilvapen och andra typer av anfall i samma omgång. Varje kastad shuriken räknas som ett anfall. Shuriken kan kastas under de delar av omgången då projektilvapen används, alltså samtidigt som man t.ex. skjuter pistol. Resultatet av träffar med shuriken avläses under Väpnad Strid.

Stridskonst kostar dubbelt så många IP som andra Färdigheter. Om man vill välja Stridskonst åt en nyskapad RP måste man använda två Färdighetspoäng per nivå. (Kom ihåg att nyskapade RP aldrig kan bli Mästare genast.)

VÄPNAD

Grundvärde = (STY+VIGH)÷2.
Särskild Kontroll.

Här handlar det om strid med olika tillhyggen. Alla dessa Färdigheter utom Blydagg fungerar likadant – de ökar helt enkelt RPns chans att träffa med vapnet ifråga (se Kapitel IV). Alla de följande räknas som separata Färdigheter:

- Blydagg (se nedan)
- Dolk/Kniv
- Hillebard
- Hjälmkrossare/Klubba
- Kortsvärd
- Långsvärd
- Spjut
- Tvåhandssvärd
- Värja

Blydagg: Alla resultat i Väpnad Strid tillämpas normalt när man använder denna Färdighet. Dessutom kan den som har denna Färdighet ange knockout som "Avsett Mål". Ett A-resultat betyder då att försvararen omedelbart förlorar all kvarvarande Tålighet – och därmed medvetandet.

Projektilvapen

Grundvärde: PCN. Särskild Kontroll.

Med tanke på vilka motståndare de kan råka ut för är det begripligt att rollpersonerna gärna vill strida på avstånd. Då behöver de använda projektilvapen. Dessa

indelas i tre kategorier: Eldvapen, Bågar och Kastvapen. Varje kategori innehåller flera olika vapen, och varje enskilt vapen är en separat Färdighet.

Alla Färdigheter med projektilvapen baseras på RPns Precision, och ökar chansen att träffa. Teoretiskt sett kan man naturligtvis använda projektilvapen som närstridsvapen: slå dem i huvudet på motståndaren. Men Färdighet med ett projektilvapen ökar inte träffchansen om man använder vapnet på det sättet.

Eldvapen

För varje nivå kan man skjuta en gång extra per omgång när man använder eldvapen, upp till vapnets maximala eldhastighet. En Mästare på revolver kan t.ex. skjuta fyra skott per omgång. Följande vapen finns:

- Antik pistol
- Automatpistol
- Jaktgevär/Hagelgevär
- Kpist/Automatgevär
- Musköt
- Revolver

Bågar

Det finns tre separata färdigheter med bågar:

- Armborst
- Kortbåge
- Långbåge

Färdigheten ökar RPns träffchans. Dessutom kan man ladda om vapnet snabbare ju högre nivå man har. Det går alltid åt flera omgångar att ladda om en båge.

Omgångar för att ladda om			
Nivå	Långbåge	Kortbåge	Armborst
Utan Färdighet	5	5	12
Elev	4	4	10
Lärare	3	3	8
Mästare	2	2	6

Kastvapen

Varje enskilt vapen är en separat Färdighet. Den som har Färdighet på något av dessa kastvapen kan dessutom använda andra små, vassa föremål som kastvapen, t.ex. små stenar.



- Bumerang
- Dolk/Kniv
- Spjut
- Yxa

YRKESFÄRDIGHETER

Yrkesfärdigheter är sådana Färdigheter som en rollperson använder i sitt yrke. När man skapar en ny RP bör man se till att ge denne en eller flera yrkesfärdigheter som passar ihop med hans/hennes yrke. Detta innebär dock inte någon begränsning av hur många yrkesfärdigheter en RP kan ha – det går att lära sig flera, när man fått ihop tillräckligt med IP. Att en person har flera extra yrkesfärdigheter betyder då inte att personen har flera jobb, utan de representerar kunskaper som han har skaffat sig genom egna studier och erfarenhet.

Forskningsfärdigheter

I beskrivningarna kallas vissa yrkesfärdigheter för forsknings- färdigheter. De kan användas på två olika sätt:

Kunskap: det som rollpersonen redan vet om ämnet ifråga.

Forskning: rollpersonens kännedom om hur och var han kan få fram mera information och kunskap om ämnet, och de kunskaper han kan skaffa sig genom sådan forskning.

Båda sätten att använda färdigheterna kräver Särskild Kontroll. Här nedan förklaras hur de olika resultaten på Handlingstabellen tolkas.

Resultatnyckel för Kunskap

D = Begränsad kunskap. Personen känner till en egenskap eller ett viktigt faktum om ämnet ifråga.

C = Medelgod kunskap. Personen känner till två viktiga saker om ämnet.

B = God kunskap. Personen känner till tre viktiga fakta om ämnet, samt dess allmänna bakgrund.

A = Omfattande kunskap. Personen är mycket kunnig om ämnet. Han vet hela bakgrunden och alla detaljer – allt som är känt av vetenskapen, och som personen kan ha fått reda på genom ett utförligt studium. Det kan tänkas att det finns information som personen inte har, men då rör det sig om sådant som man normalt inte kan få reda på.

X har ingen betydelse i detta sammanhang.

Resultatnyckel för Forskning

D = Begränsad kunskap. Personen känner bara till en källa till ytterligare information om ämnet. Åtta timmars oavbrutet studium ger bara en värdefull upplysning.

C = Medelgod kunskap. Personen känner bara till två ställen där man kan få ytterligare upplysningar – och båda bygger på samma källmaterial. Fyra timmars oavbrutet studium av någon av dessa källor ger en viktig upplysning; åtta timmar ger två viktiga upplysningar. Ytterligare studier på det andra stället ger inte några ytterligare upplysningar.

B = God kunskap. Personen känner till tre olika ställen där man kan få information, men alla tre ställena innehåller samma material. Forskning på ett av dessa ställen ger en värdefull upplysning per två timmars studier, upp till maximalt tre upplysningar på sex timmar. Ytterligare forskning på de andra ställena ger inte några ytterligare upplysningar.

A = Omfattande kunskaper. Personen känner till alla källor till information om ämnet, och vet också vilken som är den bästa källan. Forskning i någon av källorna ger en viktig upplysning per timme, tills all tillgänglig information har blivit känd. Forskning på det bästa stället ger all denna information på tre timmar.

X saknar betydelse i sammanhanget.

Hur Forskningsfärdigheter används i spelet

När någon använder en forskningsfärdighet slår CM tärningarna dolt för spelarna, och antecknar resultatet. Han ger sedan rätt mängd information när det passar under spelet.

Innan man börjar spela bör CM förbereda sådan information som är relevant för äventyret, och som rollpersonerna kan få reda på genom att forska. Han bör också fundera ut var någonstans dessa upplysningar finns. Oftast finns källorna på bibliotek, i ett universitets arkiv, en myndighets arkiv eller liknande ställen. Det är inte alls säkert att dessa ställen ligger i närheten av rollpersonernas vistelseort; de kan finnas var som helst i världen där det är logiskt med hänsyn till ämnet. Privata boksamlingar och arkiv är också tänkbara forskningsställen.

CM bör också definiera gränserna för vad forskningen kan ge. För det första bör den information det handlar om vara användbar i spelet. Den som t.ex. forskar i Arkeologi i spelet är antagligen inte särskilt intresserad av att få upplysningar om en massa föremål



som han hittar i en grav. Däremot vill han förmodligen veta något om mumien som han och hans vänner kämpar mot i äventyret. (Föremålen i graven är dock intressanta om de kan ge upplysningar om mumien!)

Dessutom kan inte ens ett A-resultat ge all den information man söker. På sin höjd kan det innebära att RPn får veta t.ex. att det finns en sedan länge försvunnen bok, inskrift eller dylikt, som innehåller det slutliga svaret på den fråga man ställt. Som du förstår kan den här informationen användas för att leda RPna i rätt riktning, eller för att få dem att resa någonstans. Letandet efter den försvunna boken eller inskriften blir nästan ett eget äventyr. Och till sist: inte ens det bästa tärningsresultat kan ge information som inte existerar.

Exempel: Rollpersonen docent Lennart Karlsson håller på att undersöka en serie underliga händelser som utspelats runt ett gammalt hus i en liten by i Schwarzwald, Västtyskland. Docent Karlsson är Lärare i forskningsfärdigheten Historia. Han vill först använda sin färdighet för att se hur mycket han redan vet, och slår en Särskild Kontroll. Resultatet blir B, och han får tre betydelsefulla upplysningar.

CM talar om: 1) att byn uppstod på 1350-talet genom att folk flydde från städerna för att undgå pesten, 2) att hus av samma typ som det aktuella började byggas på 1500-talet, och 3) att byn ödelades under 30-åriga Kriget, år 1648.

Detta är tre specifika fakta som alla har betydelse för att lösa det problem som RPna ställts inför. CM ger också Karlsson sådan allmän bakgrundskunskap om byn, som skulle vara lätt tillgänglig i t.ex. vanliga uppslagsverk.

Nu vill docent Karlsson veta var han skulle kunna få tag på ytterligare information. Han slår en Särskild Kontroll, och får resultatet A. CM berättar då att den bästa källan finns i Stadsarkivet i en liten stad bara fem mil från byn. Han nämner också flera andra bibliotek där man kan få information. Karlsson reser till Stadsarkivet för att forska, och eftersom han hade fått ett A-resultat får han all tillgänglig information. Dokumenten i arkivet visar att huset byggdes ovanpå en gammal kyrkogård av en adelsman, som dessutom mördade byprästen när denne protesterade mot bygget. Det finns till och med en gammal ritning över huset, gjord innan det brändes år 1648. Ritningen visar att det fanns en hemlig tunnel som ledde ned till några underjordiska utrymmen under huset. Docent Karlsson kan nu gå till botten med problemet, på ort och ställe!



Antikviteter

Grundvärde = $(ITF + TUR) \div 2$.

Forskningsfärdighet

Särskild Kontroll.

Med denna färdighet kan man identifiera gamla föremål, t.ex. juveler, möbler, kläder, hushållsredskap och andra vanliga saker. Det man får veta inkluderar föremålets ursprung (tid och plats för tillverkning), och om det är typiskt eller unikt på något sätt.

Antropologi/Arkeologi

Grundvärde = $(ITF + VJST) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Med denna färdighet kan man datera och identifiera föremål och boplatser från primitiva kulturer, och göra intelligenta antaganden om vad ovanliga föremål har använts till – t.ex. talismaner, statyetter, etc. Man kan också identifiera de flesta typer av fossil. Dessutom har man kunnskap i utgrävningsteknik, transport, lagring och konservering av gamla föremål. En begränsad kunskap om legender, myter, folksagor och gamla seder ingår också. Denna kunskap är dock strikt begränsad; man kan tänkas veta att den-och-den stammen har en legend om en sån-och-sån varelse, som säger att varelsen kan förintas av det-och-det. Den här färdigheten bör inte förväxlas med färdigheten Legender/Folklore. Man använder Resultatnyckel för Kunskap eller för Forskning.

Biologi

Grundvärde = $(ITF + VJST) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Rollpersoner kan använda denna färdighet för att identifiera, klassificera och känna till viktiga fakta om växter och djur, förutsäga hur ett djur kommer att bete sig, och ha praktisk kunskap om hur djur och växter kan användas. Använd Resultatnyckel för Kunskap eller för Forskning.

Dramatik

Grundvärde = $(ITF + VJST + PER) \div 3$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Färdigheten kan användas på tre sätt:

Kunskap om dramatik och teater; använd Resultatnyckel för Kunskap.

Forskning om dramatik och teater, kännedom om var man kan ta reda på fakta om sådant som teaterhistoria och dramatisk litteratur. Använd Resultat-



nyckel för Forskning.

Skådespelarförmåga. Rollpersonen kan spela rollen som en annan person. Hur övertygande han är beror på resultatet av tärningsslaget. Första gången en RP låtsas vara någon annan slår man en Särskild Kontroll. En ny kontroll sker minst var fjärde timme så länge personen fortsätter att spela sin roll. Ny kontroll sker också när CM anser att situationen innebär fara, stress eller något annat som kan få RPn att förlora masken. Självfallet kan man inte spela personer av motsatt kön, om man verkligen vill lura folk. Resultatnyckel:

D = Begränsad framgång. Omgivningen börjar hysa tvivel om personens äkthet. De som klarar en Allmän Kontroll för Iakttagelseförmåga förstår att RPn inte är den han påstår sig vara.

C = Medelgod framgång. Samma som D, men de tvivlande personerna slår för Iakttagelse med -20% modifikation.

B = Stor framgång. En och annan iakttagare känner vissa tvivel, men måste klara en Allmän Iakttagelsekontroll med -40% för att avslöja skådespelaren.

A = Fullständig framgång. Alla som ser personen blir helt övertygade.

Etikett

Grundvärde = $(PER + VJST + TUR) \div 3$.

Allmän och Särskild Kontroll.

Denna färdighet är framför allt användbar för att förbättra sin förmåga att få kontakt med ISP. Den ger kunskap om hur man gör ett gott intryck på folk genom att klä sig smakfullt och uppträda korrekt, artigt och charmigt i alla sociala sammanhang. En rollperson med denna färdighet kan även fungera som fotomodell. I spelet används färdigheten på följande sätt:

- Rollpersonen kan använda sitt värde i Etikett istället för Personlighet, när man slår för att se hur ISP reagerar på honom eller henne (se Kapitel IV).
- En RP som har denna färdighet har större chans än andra att lyckas få träffa betydelsefulla ISP, som RPna annars skulle ha svårt att komma i kontakt med. Det kan vara kändisar, regeringschefer, direktörer osv. Då använder man färdighetsvärdet och slår en Allmän Kontroll. Ett lyckat resultat betyder att RPn har lyckats avtala ett möte med den betydelsefulla ISP:n.
- Om en person som har denna färdighet agerar som talesman för en grupp rollpersoner, kan man slå en

Särskild Kontroll för att avgöra hur en grupp betydelsefulla ISP reagerar på gruppen av rollpersoner som helhet. Kontrollen avgör endast vilken reaktion man får vid första mötet, och allmänna attityder. Även om man förut gjort en sådan reaktionskontroll som beskrivs i Kapitel V, kan man slå för den här färdigheten, och låta resultatet ersätta det man tidigare fått. Resultatnyckel:

Misslyckande = Använd den vanliga reaktionskontrollen som beskrivs i Kapitel V istället.

D = Begränsad framgång. De ISP man möter tycker att RPna verkar trevliga, men är ändå försiktiga och reserverade mot dem.

C = Medelgod framgång. ISPna är positiva till RPna, och hjälper gärna till med normala saker – sådant som inte verkar "konstigt" eller olagligt.

B = God framgång. ISPna tycker att RPna är mycket trevliga, och ställer gärna upp för dem även om det betyder extra arbete. De är dock inte beredda att göra något "konstigt" eller olagligt.

A = Fullständig framgång. ISPna hjälper till med nästan vad som helst, utom direkt olagliga handlingar. De gör till och med undantag från regler för att hjälpa till.

När det gäller denna färdighet är "Betydelsefulla personer" sådana som har stor politisk eller ekonomisk makt, leder större företag, osv.

Fotografering

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Allmän och Särskild Kontroll.

Denna färdighet har två användningssätt:

1. En RP med denna färdighet kan fotografera, stillbilder såväl som rörlig film. Sådana bilder eller filmer är av stort värde för S.A.V.E., men skulle naturligtvis





förklaras som förfälskningar av resten av världen, särskilt om de visar varelser från Det Okända. Bilderna kan emellertid ge värdefull information för RP som studerar dem. För att ta sådana bilder behövs bara en Allmän Kontroll. Ett misslyckat tärningsresultat betyder att man har råkat göra något fel, att kameran inte fungerade ordentligt att framkallningen blev misslyckad, eller något liknande.

2. Färdigheten kan också ge RPn kunskap om hur en viss bild togs, ungefär hur gammal den är och vilken sorts kamera, film, och fotopapper som använts. Man kan också avgöra om bilden innehåller trick och fotografiska specialeffekter, eller om den verkligen är ett äkta fotografi av det som den tycks visa. Detta användningssätt fordrar en Särskild Kontroll, och man avläser resultatet på Resultatnyckel för Kunskap under Forskningsfärdigheter.

Geografi/Kartografi

Grundvärde = $(ITF + VJST) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Denna färdighet ger möjlighet att veta eller ta reda på fakta om ett visst geografiskt område. Det kan gälla terräng, klimat, flora och fauna, lämpliga fortskaffningsmedel och kulturell nivå. Färdigheten kan också användas för att läsa och tyda vilka kartor som helst. Använd Resultatnyckel för Kunskap eller för Forskning.

Historia

Grundvärde = $(ITF + VJST) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

I spelet inkluderar historia kännedom om särskilda händelser, berömda personer, viktigare trosföreställningar i olika samhällen, hur vardagslivet såg ut, och hur utvecklingen har skett inom politik, vetenskap, teknologi, religion och andra faktorer som påverkat människornas levnadsvillkor i olika tider. Historiker kan avgöra hur trovärdiga och autentiska olika historiska dokument är (så länge dessa dokument behandlar den kända världen).

Hypnos

Grundvärde = $(ITF + PER) \div 2$.

Allmän Kontroll.

Med denna färdighet kan en RP hypnotisera en annan normal, levande, mänsklig person. Den som ska hypnotiseras måste vara villig att bli hypnotiserad; ingen kan någonsin hypnotiseras mot sin vilja. En hypnotiserad person står under hypnotisörens direkta kontroll. Denne kan få den hypnotiserade personen att:

- Komma ihåg vad som helst som han har varit med om när som helst under hela sitt liv. Denna färdighet upphäver Onda VägenBesvärjelsen Stjäl Minne (se boken Det Okända). När personen vaknar glömmar han det som han mindes under hypnosen.
- Bete sig som om han upplevde eller inte upplevde en viss känsla eller smärta.
- Avslöja namnet (om han vet det) på en varelse som använder besvärjelsen Inflytande (se boken Det Okända) på den hypnotiserade. Om CM går med på det kan hypnotisören få kontakt med varelsen genom den hypnotiserade personen. Varelsen själv blir dock inte hypnotiserad.
- Handla enligt en instruktion som givits under hypnosen, och som utlöses av en senare händelse. Hypnotisören kan t.ex. instruera personen att nästa gång han möter en viss varelse ska han omedelbart rapportera det till närmaste S.A.V.E.-kontor. Hypnotisören bör aldrig använda en sådan instruktion för att förödmjuka personen eller försätta honom i fara.
- Glömma en viss händelse.



Hypnos kan aldrig under några som helst omständigheter tvinga en person att göra något som han eller hon skulle tycka är fel eller självdestruktivt. S.A.V.E. betraktar hypnos som ett vapen i kampen mot onda varelser från Det Okända. En RP som missbrukar denna färdighet blir omedelbart utesluten ur S.A.V.E.



Journalistik

Grundvärde = $(\text{PER} + \text{VJST} + \text{TUR}) \div 3$.

Forskningsfärdighet.

Allmän och Särskild Kontroll.

Den som använder denna färdighet kan ha kunskap om samtida händelser så som de skulle rapporteras i den aktuella tidsperiodens nyhetsmedia. Han har också möjlighet att forska i tidningsarkiv, radioarkiv osv. Med hjälp av den här färdigheten kan man spara mycket tid; man kan t.ex. använda den som procentchans för att snabbt få reda på namnen på nyckelpersoner i utländska regeringar, eller vad som skrivits i tidningarna om en viss mystisk händelse. När man använder den på detta sätt krävs endast en Allmän Kontroll.

Dessutom ger färdigheten RPn åtminstone en viss anknytning till någon tidning, nyhetsbyrå, radio- eller TV-station. Personen har också presskort (ett identitetskort som talar om att han är journalist). Om han visar detta kort får han +10% modifikation på sin Personlighet när han har att göra med poliser, ordningsvakter, politiker och liknande.

Slutligen kan färdigheten också användas på ett sätt som liknar Undersökning, men bara för att intervjua personer, t.ex. kringboende, om nyligen inträffade händelser. Sådana intervjuer fordrar en Särskild Kontroll, och Handlingstabellen översätts på samma sätt som vid Undersökning (se ovan). Det tar dock dubbelt så lång tid som vid Undersökning, eftersom personen måste tala med dussintals människor för att skaffa användbar information.

För att sätta färg på spelet kan RP också använda sitt värde i denna färdighet som procentchans för att lyckas få berättelser om sina äventyr publicerade som en novell, tidningsartikel eller dylikt (förutsatt att man inte avslöjar något om S.A.V.E.). Naturligtvis kommer ingen betydelsefull icke-spelar-person att tro på sådana berättelser.

Konsthistoria

Grundvärde = $(\text{ITF} + \text{VJST}) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Rollpersoner kan använda denna färdighet för att bestämma ålder och trolig ursprungsort för målningar, statyer, musikstycken, illuminerade manuskript och byggnadsritningar. Ofta kan RPn avgöra vem konstnären är, och avslöja förfalskningar. Personen måste själv undersöka föremålet. Använd Resultatnyckel för Kunskap eller för Forskning.

Legender/Folklore

Grundvärde = $(\text{ITF} + \text{VJST}) \div 2$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

Ingen RP kan ha denna färdighet om han inte samtidigt har färdighet i Historia och Antropologi/Arkeologi; man måste vara minst Lärare i ett av dessa ämnen och Mästare i det andra.

Legender/Folklore ger tillgång till samma kunskaper och forskning som Antropologi/Arkeologi. Med Legender/Folklore ger dessutom förmåga att avgöra hur mycket av en legend, myt eller sägen som innehåller verkliga fakta om varelser från det Okända eller tillämpningar av den Onda Vägen. Färdigheten ger personen förmåga att så att säga "genomskåda" legenden och se den kärna av sanning som den eventuellt innehåller. Varje användning av denna färdighet erfordrar en Särskild Kontroll, antingen för Kunskap eller för Forskning. Resultatet av en kontroll för Kunskap tolkas med Resultatnyckel för Kunskap ovan. Gäller det Forskning, modifieras resultaten istället så här:

Misslyckande = Personen kan inte avgöra hur mycket av legenden som är fakta.

D = Begränsad framgång. Personen hittar ett verkligt faktum i legenden.

C = Medelgod framgång. Personen kan fastställa två verkliga fakta i legenden, eller ett faktum plus vetskapen att en viss annan viktig del av berättelsen är osann.

B = God framgång. Personen kan fastställa tre verkliga fakta i legenden, eller två fakta plus vetskapen att en viss annan viktig del av legenden är osann.

A = Fullständig framgång. Personen kan avgöra precis vad som är sant respektive falskt i hela legenden.

CM måste skapa legender för sina äventyr; dessa legender bör innehålla både sann och osann information. När man tolkar resultaten bör CM endast bry sig om betydelsefulla fakta i eller om legenden. Han bör inte räkna in oväsentliga detaljer bland de verkliga fakta som färdigheten avslöjar.

Medicin

Grundvärde = $(\text{ITF} + \text{VJST} + \text{PER} + \text{TUR}) \div 4$.

Allmän Kontroll.

Den som har denna färdighet är läkare – en viktig person i varje grupp av rollpersoner. Färdigheten ger honom eller henne möjlighet att göra följande:

- Behandla skador – inget tärningsslag erfordras.



- Ställa diagnos och behandla sjukdomar. Allmän Kontroll fordras.
- Ställa diagnos och ge behandling mot förgiftningar. Allmän Kontroll fordras.
- Ge RP sådan vård att de återfår förlorad Tålighet dubbelt så fort som normalt (detta förklaras i Kapitel IV). Inget tärningsslag behövs.
- Avgöra om RP lever eller är döda, och fastställa den troliga tidpunkten för och orsaken till ett dödsfall, om undersökningen sker inom en vecka. Inget tärningsslag behövs. Ej att förväxla med färdigheten Rättsmedicin.

Dessutom kan den som är Lärare i Medicin skaffa sig färdigheten Psykiatri, och Mästare i Medicin kan skaffa sig färdigheten Rättsmedicin.

Mekanik

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Med denna färdighet kan en rollperson reparera maskiner och mekaniska apparater som är lika komplicerade som en bil. Han kan också utföra enklare reparationer av mer komplicerade apparater, även enklare elektronik. Han kan konstruera och bygga enkla anord-

apparaten.

D = Begränsad framgång. Reparationen eller konstruktionen tar 1t10 timmar att slutföra, och apparaten fungerar ordentligt i 2t10 timmar (när det gäller maskiner) eller en gång (om det gäller en fälla eller anordning som utlöses eller avfyras på något sätt).

C = Medelgod framgång. Reparationen eller konstruktionen tar 1–5 (1t10 ÷ 2, avrundat uppåt) timmar att slutföra, och apparaten fungerar ordentligt i 3t10 timmar eller 1–5 gånger.

B = God framgång. Reparationen eller konstruktionen tar 1–5 timmar, och apparaten fungerar ordentligt i 2t10 × 2 timmar eller 1t10 gånger.

A = Fullständig framgång. Reparationen eller konstruktionen tar bara 3t10 × 2 minuter, och apparaten blir fullständigt reparerad. En konstruktion fungerar normalt så länge man önskar.

CM måste använda sitt omdöme för att bedöma vilka apparater som man kan bygga, och för att avgöra hur lång tid en reparation tar. En del enkla reparationer tar bara några få minuter, och kanske inte ens fordrar färdighet i Mekanik. Exempel: Vem som helst kan byta en glödlampa eller montera ett reservhjul på en bil. De resultat som anges ovan är endast allmänna riktlinjer för CM, inte tvingande regler.



ningar som t.ex. fällor eller lyftanordningar med block, förutsatt att lämpligt råmaterial och nödvändiga verktyg finns till hands. Varje användning kräver en Särskild Kontroll, som tolkas med nedanstående resultatnyckel:

Misslyckande = Personen slösar bort 1t10 timmar utan att lyckas reparera eller konstruera den önskade

Psykiatri

Grundvärde = $(ITF + VJST + PER + TUR) \div 4$.

Allmän Kontroll.

För att kunna skaffa sig denna färdighet måste man ha lägst Lärares nivå i Medicin. Denna färdighet kan användas för att avgöra om en till synes vansinnig person är sinnessjuk eller inte. Det kan vara någon som berättar vilda historier, hallucinerar, eller babblar vad som tycks vara nonsens. Psykiatern måste tillbringa 1–5 timmar (1t10 ÷ 2, avrundat uppåt) med att undersöka personen innan han kan försöka ställa en diagnos. CM slår en Allmän Kontroll, dolt för spelarna. Ett misslyckande betyder att psykiatern inte kan hitta några tecken på att den som tycks vara vansinnig skulle vara något annat. Ett lyckat resultat innebär att psykiatern får veta om patienten har haft kontakt med eller påverkats av en varelse från det Okända, eller om han bara är sinnessjuk – eller både och.

Om någon av spelarna har denna färdighet kan CM ge intrigen mer färg genom att stoppa in en eller ett par galningar någonstans; vanliga sinnessjuka eller sådana som har blivit skrämda från vettet av ett ondskefullt monster från det Okända.



Rättsmedicin

Grundvärde = $(ITF + VJST + PER + TUR) \div 4$.

Forskningsfärdighet.

Särskild Kontroll.

För att kunna skaffa sig denna färdighet måste man ha Mästaress nivå i Medicin.

En rollperson kan använda denna färdighet för att utföra obduktioner och fastställa dödsorsaker. Han kan också känna igen olika typer av fysiska skador och dylikt, som kan finnas på ett lik och som kan säga något om hur mordet eller dödsfallet har gått till. Färdigheten kan användas för att kolla omedelbar kunskap, dvs. vad RPn kan avgöra genom en enkel tiominuters undersökning av liket, oftast på fyndplatsen. Alternativt kan den användas för Forskning, vilket då syftar på själva obduktionen. I så fall avgör tärningsresultatet hur mycket information man lyckas få fram, och hur lång tid obduktionen tar.

Följande bevis kan komma fram vid en obduktion: tidpunkten för dödsfallet, närvaron av ovanliga kemikalier i den dödes blod, sår som är för små för att synas för blotta ögat, mikroskopiska fragment av tyg, trådar eller fibrer som inte kommit från offrets egna kläder, huruvida kroppen har flyttats efter dödsfallet (och hur länge efter), vilket slag av vapen som eventuellt använts mot kroppen före eller efter dödsfallet, och från vilket håll de träffat. Resultatet kan ibland bli att dödsorsaken är okänd – en tydlig vink om att Det Okända är inblandat!

Spårning

Grundvärde = $(ITF + TUR) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Detta är konsten att följa spår efter ett djur eller en varelse utomhus, förutsatt (särskilt när det gäller varelses) att det finns ett spår att följa. Färdigheten fordrar en Särskild Kontroll när spårningen påbörjas, och en ny Särskild Kontroll varje gång spåret avbryts, så som det förklaras nedan.

Misslyckande = Personen hittar inte spåret. Det är otydligt, utsuddat, gömt eller övertäckt.

D = Begränsad framgång. Personen lyckas följa spåret upp till en kilometer. Där finns det ett avbrott i spåret. Om personen letar i 1t10 timmar hittar han spåret igen.

C = Medelgod framgång. Personen lyckas följa spåret upp till två kilometer. Där finns ett avbrott, och om han letar finner han fortsättningen efter 1–5 timmar.

B = God framgång. Personen lyckas följa spåret upp

till 10 kilometer innan han kommer till ett avbrott. Om han letar finner han fortsättningen efter 1t10 minuter.

A = Fullständig framgång. Trots dåligt väder och alla försök att dölja spåret lyckas personen följa det till dess slut.

CM slår tärningarna och talar inte om resultaten förrän de inträffar i spelet. Regn eller annat dåligt väder kan, om CM så vill, omöjliggöra all spårning utom vid ett A-resultat.

Språk, Moderna

Grundchans = $(ITF + VJST) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Den som vill förstå, tala, läsa eller skriva på ett annat språk än sitt modersmål behöver denna färdighet. Varje enskilt språk räknas som en separat färdighet. Exempel: Den som har färdighet i Spanska och Franska har två Moderna Språk-färdigheter. Man kan välja vilket språk som helst, men man måste skriva upp det man valt på sitt rollformulär.

Den som har denna färdighet, oavsett nivå, behöver inte slå något tärningsslag för att klara av en vanlig konversation på språket ifråga. Inte heller behövs någon kontroll för att lyckas läsa en tidning, enklare litteratur, osv. En Särskild Kontroll krävs dock så snart konversationen eller det man läser behandlar tekniska ämnen eller fackkunskaper (särskilt om Det Okända). Likaså om man vill läsa, skriva eller tala på en avvikande dialekt eller en äldre form av språket. Exempel: En person som har färdighet i Tyska klarar sig bra var som helst i Tyskland utan att behöva göra någon kontroll, men skulle ändå ha stora svårigheter att förstå en enkel konversation i Österrike, där uttalet är annorlunda. Färdigheten ger inte förmåga att läsa, skriva eller tala på en verkligt gammal form av språket. Som en tumregel kan CM anta att manuskript som är äldre än 500 år inte går att förstå. Shakespeares pjäser är knappt 400 år gamla, men ändå behöver de flesta engelsmän en ordbok för att förstå originaltexten.

När man slår en Särskild Kontroll för ett Modernt Språk tolkar man resultaten så här:

D = Begränsad förståelse. RPn begriper mindre än 1/3 av texten eller samtalet. Han förstår bara några enstaka ord som ledtrådar till innebörden.

C = Medelmåttig förståelse. Personen känner till ungefär hälften av de ord som används, och kan begripa en bit här och där – några meningar och fraser.

B = God förståelse. Personen förstår 2/3 av det han läser eller hör, och begriper i stort vad det handlar om,



och de inblandades attityd till det som diskuteras. Han förstår dock inte detaljer och enskildheter.

A = Fullständig förståelse. Personen förstår allt, och kan översätta det han hör eller läser.

Språk, Antika

Grundvärde = $(ITF + VJST) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Den som har denna färdighet kan automatiskt läsa och översätta latin, grekiska, egyptiska hieroglyfer och gammaltestamentlig hebreiska. För detta behövs inga tärningsslag. Dessutom kan personen ofta översätta obskyra antika skrifter. Ett försök att direkt läsa en obekant antik text, som man just fått se, avgörs med Särskild Kontroll, och resultatet avläses på resultatnyckeln under Moderna Språk.

Om RPn misslyckas med att genast förstå texten, måste han ägna minst åtta timmar åt att studera den innan han kan göra ett nytt försök att översätta den.

Undersökning

Grundvärde = $(ITF + VJST + TUR) \div 3$.

Särskild Kontroll.

Rollpersonen behärskar de undersökningsmetoder och tekniker som används av polis och detektiver. Kunskapen omfattar bara sådan teknik som fanns vid äventyrets tidpunkt – om äventyret t.ex. äger rum före 1925 kan man inte använda fingeravtryck som bevis, eftersom detta inte var känt på den tiden. Efter 1925 kan man använda färdigheten för att ta fingeravtryck och kolla dessa mot polisens register (förutsatt att man får tillgång till dem!). När man använder färdigheten måste man tala om vilken information man söker; t.ex. hur ett brott gick till, vilka motiv en misstänkt person kan tänkas ha, eller eventuella vittnen. CM slår tärningarna dolt för spelarna, och avläser resultatet så här:

Misslyckas = Rollpersonen slösar bort 12 timmars arbete utan att få veta någonting.

D = Begränsad framgång. Personen får reda på en viktig omständighet eller hittar ett betydelsefullt vittne efter 1t10 timmars jobb.

C = Medelgod framgång. RPn finner två viktiga fakta eller två vittnen på 1t10 timmar.

B = Stor framgång. RPn finner tre viktiga fakta eller vittnen på 1–5 timmar ($1t10 \div 2$, avrunda uppåt).

A = Fullständig framgång. RPn får fram fyra eller

fler (CM avgör) viktiga fakta eller vittnen, och många detaljer dessutom, på 1–5 timmar.

Använd samma resultatnyckel för att avläsa vad som händer när en RP försöker använda en viss undersökningsteknik, t.ex. att leta fingeravtryck eller spåra ett bilnummer. Resultatet avgör hur många betydelsefulla fakta man får fram, förutsatt att det verkligen finns några fakta som kan fås! Den här färdigheten är föga användbar för att skaffa upplysningar om Det Okända, och kan inte ersätta Legender/Folklore. Den är dock mycket användbar för att ta reda på vad en icke-spelarperson haft för sig, avgöra när en händelse inträffade, eller ta reda på vad ett vittne såg (eller trodde sig se).

CM bör inte avslöja vilket tärningsresultatet var förrän RPn har spenderat den ovan angivna tiden. Undersökningen behöver inte vara oavbruten, men hela den åtgående tiden måste användas innan man får några resultat. Alla olika grader av framgång förutsätter naturligtvis att något slags framgång faktiskt är möjlig; inget vittne kan ge några upplysningar om det inte fanns något vittne till händelsen.

Överlevnad

Grundvärde = $(ITF + VJST + TUR) \div 3$.

Särskild Kontroll.

Detta är förmågan att klara sig i ogästvänliga miljöer, hitta mat och skydd, undvika giftig eller förstörd mat utomhus, bygga enkla skydd, göra upp eld och undvika köldskador, och utföra andra uppgifter som ingår i Vägen att överleva utomhus, när man inte har tillgång till civilisationens välsignelser. Resultatnyckel:

Misslyckande = RPn och alla som är tillsammans med honom tar full skada av brist på skydd (se Kapitel IV).

D = Begränsad framgång. Personen hittar tillräckligt med mat, vatten och skydd för att klara en person under ett dygn.

C = Medelgod framgång. RPn hittar tillräckligt med mat, vatten och skydd för att klara två personer under ett dygn.

B = God framgång. RPn hittar tillräckligt med mat, vatten och skydd för att klara fyra personer under ett dygn.

A = Fullständig framgång. RPn hittar tillräckligt med mat, vatten och skydd för att klara alla som är tillsammans med honom under ett dygn.

Slå en Särskild Kontroll för denna färdighet en gång per dygn.



ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

Här finns en del färdigheter som inte passar in under någon annan rubrik, men som ändå kan vara mycket användbara för en grupp rollpersoner.

Ficktjuveri

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Den som har färdigheten Ficktjuveri kan stjäla saker ur folks fickor, snappa åt sig saker från ett bord eller en hylla utan att någon ser det – och göra andra saker i smyg. S.A.V.E. förbjuder sina medlemmar att ägna sig åt ficktjuveri, utom då det är strikt nödvändigt för att utföra en viktig undersökning, eller för att uppnå något annat som är nödvändigt t.ex. för att rädda människoliv. När någon använder denna färdighet för att ta något från kroppen eller kläderna på en ISP, avläser man resultatet i den kolumn på Handlingstabellen där offrets ITF passar in (de små siffrorna under Försvär). I andra fall använder man kolumn 3 som vanligt. Resultatnyckel:

Misslyckande = Rollpersonen blir sedd när han försöker ta föremålet, eller upptäcks med handen i offrets ficka.

D = Begränsad framgång. RPn lyckas ta föremålet, men ISP upptäcker att det är stulet inom 1t10 minuter. Alla inblandade misstänker genast den skyldige.

C = Medelgod framgång. RPn lyckas ta föremålet, men ISP upptäcker att det är stulet inom 2t10 minuter. Alla inblandade ISP misstänker genast den skyldige.

B = God framgång. RPn tar föremålet, men ISP upptäcker stölden inom 3t10 minuter. RPn misstänks inte.

A = Fullständig framgång. RPn tar föremålet. Ingen saknar det på 1t10 timmar, såvitt inte spelets omständigheter säger något annat. RPn är inte misstänkt.

Självfallet kan man inte använda ficktjuveri för att stjäla stora, skrymmande föremål. Resultaten ovan är enbart riktlinjer för CM; han eller hon måste tolka resultatet utifrån situationen i spelet.

Förklädnad

Grundvärde: $(PER + PCN) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Detta är konsten att använda makeup, silikongummi och andra tekniker för att maskera sig och se ut som

någon annan. Färdigheten medför inte någon skådespelarförmåga, men kan vara mycket användbar om den kombineras med Dramatik! Den som använder Förklädnad kan få folk att tro att han är en viss annan person, så länge han inte behöver säga mer än några få ord. Så snart det blir fråga om mer omfattande imitation, som innebär samtal eller närkontakt med personer som känner den man härmar, måste man också kunna Dramatik. CM bör inte tillåta vilka imitationer som helst. Det är knappast möjligt för en storväxt man att framgångsrikt förkläda sig till en småväxt kvinna, eller vice versa. Det måste finnas åtminstone någon sorts överensstämmelse i fråga om kön och kroppsbyggnad för att man ska ha en chans att lyckas. Särskild Kontroll används, och resultatnyckeln ser ut så här:

Misslyckande = Förklädnaden lyckas inte lura någon; kanske har sminket börjat smälta, peruken har hamnat snett, lösmustaschen hänger på trekvart, eller någon genomsådar det hela av något annat skäl. CM bör inte avslöja misslyckandet för spelarna förrän den förklädde RPn har blivit sedd och genomsådad av en ISP.

D = Begränsad framgång. Förklädnaden är tillräckligt bra för att inte automatiskt genomsådas, men de som ser den känner på sig att något inte är som det ska. Alla åskådare får göra en Allmän Iakttagelsekontroll – de som lyckas har genomsådat förklädnaden.

C = Medelgod framgång. Samma som D, men Iakttagelsekontrollerna sker med –20% modifikation.

B = God framgång. Samma som D, men Iakttagelsekontrollerna sker med –40% modifikation.

A = Fullständig framgång. Förklädnaden är perfekt, och lurar alla.

CM bör slå en ny kontroll åtminstone var fjärde timma så länge personen uppträder förklädd. CM slår alla tärningsslag dolt för spelarna, och avslöjar resultatet enbart genom vad som sker i spelet. Man kan ju inte veta om man har lyckats lura någon förrän man får se hur denne reagerar!

Grafologi/förfalskning

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Med denna färdighet kan en RP jämföra två handskrivna texter och avgöra om de är skrivna av samma person. Dessutom kan han utläsa ytterligare information, enligt resultatnyckeln nedan. Han kan också förfälska en persons handstil, om han har tillgång till ett prov på den. Varje användning av färdigheten kräver en



Särskild Kontroll. Om man använder den för att undersöka en text och få veta något om den som skrivit den, tar det 3t10 minuter innan undersökningen är klar. Att förfalska något tar 1t10 timmar. All sådan tid måste användas i spelet innan man slår för den Särskilda Kontrollen. Resultatnyckel:

Misslyckande = Personen lyckas inte utläsa någonting av texten; ett försök att förfalska blir så dåligt att ingen låter sig luras av det.

D = Begränsad framgång. Personen kan avgöra om handskriften är äkta eller förfalskad. Om han försöker förfalska en text måste de som ser den göra en Iakttagelsekontroll för att upptäcka att det är en förfalskning.

C = Medelgod framgång. Personen kan se om manuskriptet är äkta eller falskt, och kan dessutom avgöra hur gammal den som skrev det var (med plus minus fem års noggrannhet), och om det var en man eller en kvinna. Om det är fråga om att förfalska något måste de som ser texten klara en Iakttagelsekontroll med -20% modifikation för att se att handskriften inte är äkta.

B = God framgång. Samma som C, men personen kan dessutom avgöra skrivarens allmänna sinnesstämning när dokumentet skrevs. Han ser t.ex. om den som skrev det var lugn, upphetsad, arg, rädd, spänd eller trött. Om det är fråga om att förfalska något, måste de som ser dokumentet klara en Iakttagelsekontroll med -40% modifikation för att se att det är falskt.

A = Fullständig framgång. RPn kan se allt som ingår i ett B-resultat, plus att han kan bilda sig en god uppfattning om den skrivande. Han kan t.ex. avgöra om skrivaren normalt var en lugn person, en stressad, upptagen typ, en snäll och vänlig person, eller en elak typ fylld av hat. Om RPn försöker göra en förfalskning blir den perfekt.

Andra RP som har färdighet i Grafologi/förfalskning kan alltid avslöja en förfalskning som gjorts med hjälp av denna färdighet, om de själva lyckas använda den.

Hazardspel

Grundvärde = $(ITF + TUR) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Denna färdighet är användbar i sådana situationer där spel och dobbel förekommer, och inte minst för att skaffa information. S.A.V.E. vet att varelser från det Okända ibland söker hjälp hos kriminella personer för att uppnå sina mål. Sådana som kan anta mänsklig skepnad dras ofta till ställen där man ägnar sig åt sådana laster som hazardspel. Färdigheten är avsedd att

minska rollpersonens spelförluster – inte att göra hazardspel till ett sätt att skaffa pengar! Kom ihåg att rikedom knappast har någon betydelse i CHOCK.



Den som vill spela måste tala om hur mycket han eller hon vill satsa, i jämna tiotal, hundratal eller tusentals kronor (eller annan valuta, beroende på var man befinner sig). Sedan slår man en Särskild Kontroll för var 30:e minut (eller mindre) som ägnas åt spel. Resultatnyckel:

Misslyckande = Personen förlorar tio gånger så mycket som han satsat.

D = Begränsad framgång. Personen förlorar bara fem gånger det han satsat.

C = Medelgod framgång. Personen vinner dubbelt så mycket som han satsat.

B = God framgång. Personen vinner 5 gånger så mycket som han satsat.

A = Fullständig framgång. Personen vinner 10 gånger så mycket som han satsat.

Långdistanslöpning

Grundvärde = nuvarande Tålighet.

Ingen RP kan springa i mer än 30 minuter utan att ha denna färdighet.

Denna färdighet kräver inget tärningsslag. Istället letar man reda på den kolumn på Handlingstabellen där RPns värde i färdigheten passar in (de små siffrorna under Försvar). Färdighetsvärdet är lika med personens nuvarande Tålighet plus modifikation för nivån. Kolumnens nummer (den stora siffran) talar om hur många timmar personen orkar springa. Under så lång tid kan han hålla en hastighet som är dubbla kolumnnumret i kilometer per timme. En person som har



värdet 73 i Långdistanslöpning kan således springa i fem timmar med en hastighet av 10 kilometer i timmen.

En RP som har sprungit så långt han förmår orkar inte springa längre, (utom t.ex. korta sträckor i en strid) förrän han vilat ut genom att sova åtta timmar.

Låsdyrkning

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Allmän Kontroll.

Med denna färdighet kan man dyrka upp lås och öppna kombinationslås, t.ex. på enklare kassaskåp. Ett lyckat resultat betyder att man lyckats öppna låset. Ett misslyckande betyder att man inte kommer att lyckas öppna just detta lås förrän man har ökat sin nivå i den här färdigheten.

Simning

Grundvärde = nuvarande Tålighet.

Simning gör det möjligt att simma långa sträckor. Man behöver inte ha denna färdighet för att simma upp till en kilometer, men den krävs för längre sträckor. Inget tärningsslag krävs. Leta reda på den kolumn på Handlingstabellen där personens Färdighetsvärde passar in (de små siffrorna). Multiplicera kolumnens nummer med fem. Resultatet är det antal kilometer personen kan simma på 24 timmar, förutsatt att inga strömmar eller stormar hindrar honom.

Ingen kan simma mer än 24 timmar utan att vila. Den som tvingas simma längre än så måste slå för Tur. Om tärningsslaget lyckas betyder det att personen hittar något slags flytande föremål som han kan klamra sig fast vid, t.ex. en trädstam. Misslyckande innebär att han bara kan ligga stilla och hålla sig flytande i ytterligare 24 timmar. När den tiden gått ut måste han slå för Tur igen. Ett lyckat kast betyder då att han funnit ett flytande föremål eller flyter iland. Misslyckande innebär att han drunknar. Man måste vila minst åtta timmar på land innan man kan försöka sig på ytterligare en 24-timmars simning.

Tänk också på att vattnets temperatur har stor bety-

delse. På vintern när vattnet bara är 3–4 grader varmt, fryser man ihjäl på några minuter.

Sprängteknik

Grundvärde = $(ITF + PCN) \div 2$.

Särskild Kontroll.

Rollpersonen har färdighet i att hantera, transportera och använda sådant som svartkrut, dynamit, nitroglycerin, sprängdeg och andra explosiva varor på ett säkert sätt. RPna kan tänkas använda sprängämnen t.ex. för att ta sig in i igenrasade grottor eller gruvgångar, för att spränga sönder saker och liknande. Sprängämnen bör inte användas som ett vapen – om man gör det råkar man antagligen i svårigheter med myndigheterna. Varje sprängning fordrar en Särskild Kontroll. Alla explosioner orsakar svår skadegörelse inom sprängningens radie (se Kapitel IV); RPn måste tala om vilken sprängradie han vill ha, och eventuella särskilda effekter han vill uppnå, innan man slår tärningarna. Resultatnyckel:

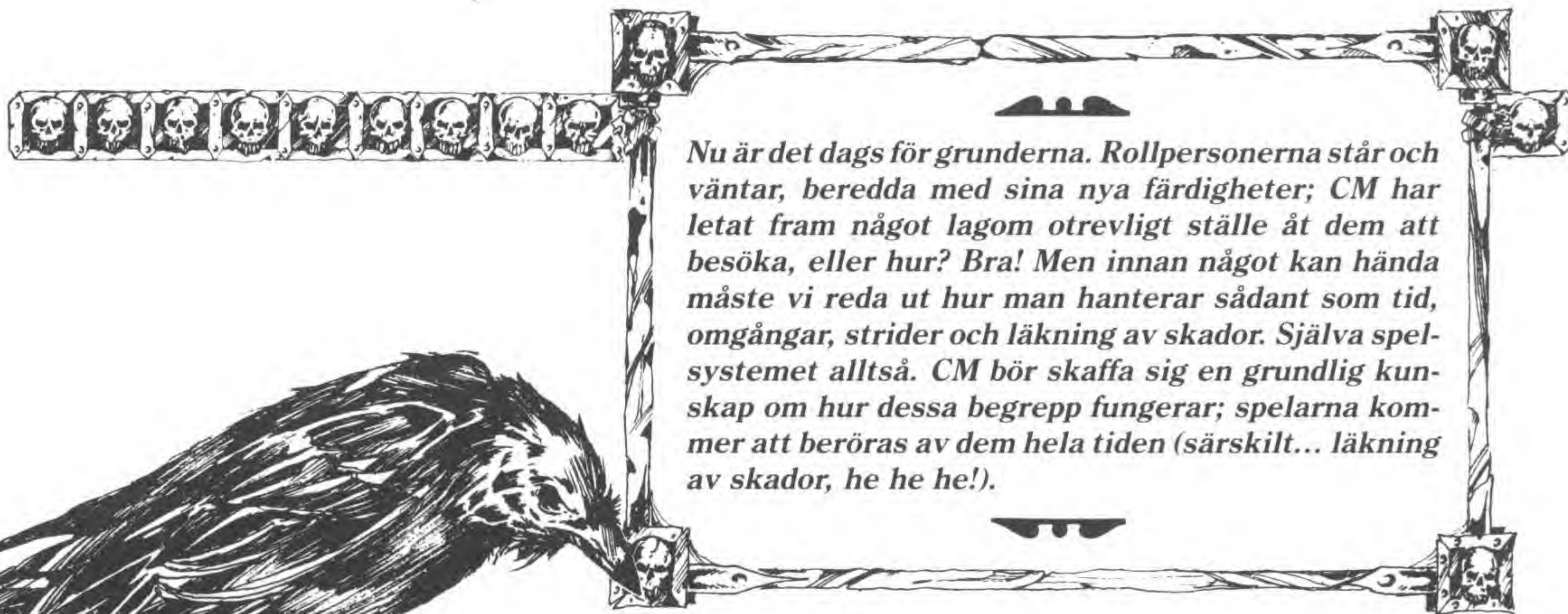
Misslyckande = Om man misslyckas kan två saker hända, beroende på tärningsslag. Slå ett procentvärde. 01-50 betyder att laddningen helt enkelt inte exploderar. Laddningen bör anses osäker – den kan explodera när som helst under de närmaste omgångarna (10% chans per omgång, CM slår tärningarna dolt). 51-00 betyder att laddningen briserar, men att man råkat använda alldeles för mycket sprängämne. Alla RP inom 50 meter från explosionen utsätts för "svår skadegörelse" (förklaras i Kapitel IV). Det kan också hända att explosionen skadar intilliggande bebyggelse, orsakar eldsvådor, jordskred, ras osv. – allt efter CMs bedömning.

D = Begränsad framgång. Laddningen exploderar som planerat, men man använde för mycket sprängämne. Sprängningens radie utökas med 30 meter.

C = Medelgod framgång. Explosionen går som planerat, men den angivna sprängningsradien utökas med 15 meter.

B = God framgång. Explosionen går som planerat, men den angivna sprängningsradien utökas med 8 meter.

A = Fullständig framgång. Sprängningen går perfekt, och åstadkommer precis det man önskade.



Nu är det dags för grunderna. Rollpersonerna står och väntar, beredda med sina nya färdigheter; CM har letat fram något lagom otrevligt ställe åt dem att besöka, eller hur? Bra! Men innan något kan hända måste vi reda ut hur man hanterar sådant som tid, omgångar, strider och läkning av skador. Själva spel-systemet alltså. CM bör skaffa sig en grundlig kunskap om hur dessa begrepp fungerar; spelarna kommer att beröras av dem hela tiden (särskilt... läkning av skador, he he he!).

Kapitel IV: Strid & Rörelse

TID I SPELET

Precis som tiden går i vår värld, går den också i CHOCK. CM måste hela tiden skilja mellan två olika sorters tid: speltid och realtid. Den tid som förflyter för CM och spelarna är realtid. Den tid som förflyter för rollpersonerna i spelet kallas speltid.

Det är ofta stor skillnad mellan realtid och speltid. Om vi tänker oss att en grupp rollpersoner råkar ut för en vampyr och några zombier, så kanske det tar 30 minuter realtid för spelarna att göra en stridsplan och sätta den i verket. Men allt detta tar bara ett par minuter för rollpersonerna i spelet. En sammanstötning som tar en halvtimme att spela kanske bara omfattar några minuter (eller sekunder) i spelet. Eller också kan det vara tvärtom: rollpersonerna kanske sätter sig på ett flygplan i New York för att flyga till Stockholm. Resan tar åtta timmar i spelet, men i realtid klarar man av den på en minut, eftersom ingenting av intresse för spelet händer under resan. CM bestämmer hur mycket speltid som passerar, beroende på vad rollpersonerna gör. När de ägnar sig åt vardagliga saker som t.ex. studier, resor osv., går speltiden fort. När de söker igenom ett rum, slåss med en varelse, eller kanske förgäves kämpar för att komma undan (olyckor händer så lätt, ibland också med de trevligaste personer), går speltiden mycket långsamt.

Oftast är det bäst att hantera tiden i bitar om en dag i taget, förutsatt att RPna inte är inblandade i något som kräver exakt kartläggning av tiden i varje ögonblick (som t.ex. strid). Normalt bör man bara låta RPna hinna med två eller tre större aktiviteter (som att resa till en avlägsen plats eller utforska ett särskilt problem)

under en 12-timmars period. Om de får hinna med mer kan det hända att spelet börjar gå så långsamt att en del spelare tycker det är tråkigt.

Med dessa riktlinjer i minnet blir det lätt att hålla ordning på händelserna i ett äventyr, från speltillfälle till speltillfälle. CM kan t.ex. inleda ett spelmöte med att sammanfatta läget: "När vi slutade förra gången var det torsdag kväll den 8 Februari, speltid. Ni hade just besegrat tre zombier. Nu är det fredag morgon. Vad tänker ni göra idag?"

Råd om tid och avstånd

RPna kommer antagligen ofta att göra längre resor. Restiden kan ha betydelse för utgången av ett äventyr. Tabellerna här nedan ger några riktlinjer för normala restider. Använd inte de här tabellerna vid strider eller för kortare förflyttningar, utan bara när det är längre avstånd. Förflyttningar under strid behandlas under Procedur för Strid.

Kom ihåg att resor ofta tar längre tid än vad som står på tabellen nedan. Man kanske missar tåget, det kan bli förseningar när man köper biljetter, man kanske inte får tag i en taxi, bensinen tar slut, osv.

Väder och terrängförhållanden kan också påverka restiden (finns det något roligare än att köra bil i tät dimma?!). CM avgör hurdant vädret är, efter eget gottfinnande. Terrängen avgörs av var någonstans man befinner sig (det finns inga alper i Skåne!). Använd sunt förnuft för att hantera eventuella svårigheter. Tät dimma innebär att en bil måste köra mycket sakta – medan ett flygplan inte alls kan lyfta på grund av dålig sikt.



Normala restider

Färdsätt	km/timme	km/dag	Kommentarer
Gång	5	40	Förutsätter 8 timmars gång per dag plus tid för vila.
Löpning	– se färdigheten Långdistanslöpning –		
Ridning	8	64	Förutsätter 8 timmar/dag.
Hästdragen vagn	3-8	48	Förutsätter hyggliga vägar.
Ångbåt	16	385	Vid kontinuerlig färd; farten varierar mellan 2–20 km/tim.
Modernt fartyg	19	450	Vid kontinuerlig färd; farten varierar mellan 2–30 km/tim. Medelhastighet ca 12-24 km/tim.
Modern bil	80	650	Förutsätter bra vägar och 8 timmars färd. Två eller fler förare behövs för kontinuerlig färd.
Sportplan	160	1300	Förutsätter 8 timmar med snabb bränslepåfyllning.

Kommersiella plan:

Propellerplan	400	3200
Jetplan	800	6400
Överljudsplan	3200	13000

Tabellerna här nedan tar upp tänkbara modifikationer av restider beroende på väder och terräng. Effekter av väder och terräng är kumulativa: om restiden fördubb-

las på grund av dåligt väder och tredubblas på grund av svår terräng, blir den totala restiden fem gånger så lång som normalt.

Väder och restider

Vädertyp	Effekt
Kraftigt regn	Dubbel restid så länge det regnar; påverkar de flesta markfordon, men inte flygplan.
Kraftigt snöfall	Tredubbla restiden medan snön faller.
Tjockt snötäcke (>15 cm)	Dubbel restid så länge snön ligger kvar, om inte RPna har specialfordon för färd i snö.
Snöstorm	De flesta färdsätt omöjliga; RP kan bli skadade av kyla; flygplan kan ej lyfta.
Tät dimma	De flesta färdsätt omöjliga; fyrdubbla restiden för gång och markfordon; flygplan kan ej lyfta.

Terräng och restid

Terrängtyp	Effekt
Öppen	Ingen effekt på restiden.
Lätt	Dubbel restid.
Kuperad	Tredubbel restid.
Svår	Fyrdubbel restid
Blockerad	Kan ej passeras utan särskild utrustning.

Förklaringar:

Öppen: Bra vägar, öppna fält, slätter.

Lätt: Buskområden, gles skog, plöjda åkrar, lerig mark, dåliga vägar.

Kuperad: Normal skog, branta kullar, mindre vattendrag, nyupptagna kalhyggen, djup lera.

Svår: Djungel, bergsområden under snögränsen, träsk, vildmark.

Blockerad: Klippbranter, höga berg, glaciärer, öknar, polarområden.



OMGÅNGAR

När rollpersonerna möter en varelse, genomsöker ett område där det finns en varelse eller gör något annat som kräver noggrann kartläggning av tiden i spelet, måste CM använda en kort tidsenhet för att mäta speltiden. Denna enhet kallas en omgång.

En omgång speltid motsvarar cirka fem sekunder för rollpersonerna. Omgångar måste alltid användas när RPna är inblandade i strid, och när de flyr från något för att undvika strid, vare sig striden har börjat eller inte.

En minut är lika med tolv omgångar. När RPna gör något som kräver noggrann kartläggning av tiden, men som inte är en strid, använder man minuter för att mäta speltiden. Om rollpersonerna t.ex. försöker följa en varelse till dess boplatz (eller något annat dumt), kan CM använda minuter tills de faktiskt möter varelsen.

Växla mellan minuter och omgångar, beroende på vad situationen i spelet kräver.

SPELORDNING UNDER EN OMGÅNG

Mycket kan hända på fem sekunder i CHOCK (och det mesta som händer är jättehenskt); skräckslagna rollpersoner flyr hals över huvud, andra står förstenade av skräck, några få går till anfall. Rollpersoner, varelser och djur anger "Avsett Mål", dvs. vad de vill uppnå med sin attack. Alla bävar inför det Okända, och varelser använder Onda Vägen, deras extra elaka version av Vägen. Spelordningen talar om i vilken ordning allt detta sker.

Om du troget håller dig till spelordningen kommer du snabbt att kunna fastställa utgången av alla handlingar under en omgång, utan att bli förvirrad. Dessutom kommer spelarna att kunna koncentrera sig på den hotfulla situationen, istället för att bekymra sig om regeltolkningar.

Spelordning

Alla handlingar och aktiviteter under en omgång måste ske i denna ordning:

1. CMs Deklaration: Som CM använder du ditt sunda förnuft och situationen i spelet för att avgöra vad varelser, djur och ISP som du kontrollerar ska göra. Meddela spelarna muntligen allt sådant som RPna kan se eller höra. Kom ihåg att öppet deklarerar alla "Avsedda Mål" (förklaras nedan under Stridsprocedur).

Om det är osäkert vad en varelse, ett djur eller en ISP kommer att göra, slår du situations- eller reaktionskontroller (se Kapitel V).

Tala inte om sådana handlingar som RPna inte kan se eller märka, särskilt inte varelsers användning av Onda Vägen. Om en varelse ska använda Onda Vägen under omgången, gör du en anteckning om det, men avslöjar ingenting för spelarna. En bra CM utnyttjar inte denna situation för att ändra en varelses avsedda handling senare under omgången.

2. Spelarnas Deklaration: Alla spelare talar nu om vad deras RP ska göra under omgången (inklusive sådant som att vila, behandla skador eller fly). Om det finns ISP som kontrolleras av spelare deklarerar också dessas handlingar. "Avsedda Mål" måste deklarerar under denna fas.

När en spelare har valt en handling kan den inte ändras senare under fasen. En RP kan bli förhindrad att utföra sin handling, t.ex. genom att han blir skadad, men man måste försöka göra det som man har sagt att man tänkte göra, och inget annat.

Sådana RP som kan attackera flera gånger behöver bara ange den första attacken här. De följande attackerna, och "Avsedda Mål" för dem, kan anges efter att man fått se resultatet av den föregående attacken.

3. Initiativ: Enkelt uttryckt betyder detta "vem är först" – i detta fall kan det handla om vilken sida som får handla först. CM slår 1T10 för rollpersonernas motståndare. En spelare (som väljs av de andra spelarna) slår 1T10 för spelargruppen. Den sida som slår högst vinner initiativet för omgången, och får alltså handla först. (Om båda slår lika, slår man om.) I de följande punkterna kallas den sida som vann initiativet för Sida A. Den sida som förlorade initiativkastet kallas Sida B.

Det finns vissa varelser som alltid vinner initiativet, och vissa som alltid förlorar initiativet (se Varelser i Det Okända). I dessa fall kan CM helt enkelt tala om vem som har initiativet, utan att några tärningar slås.

4. Sida A använder Vägen: Sida A – den sida som vann initiativkastet – avgör nu resultatet av all eventuell användning av Vägen (eller Onda Vägen) som har deklarerats (eller antecknats) i steg 1 och 2. Detta sker i vilken ordning CM vill. Om det skulle uppstå diskussion om vem som ska få använda Vägen (eller Onda Vägen) först, kan CM avgöra att den person (eller varelse) som har högst Viljestyrka får bli först. Ett tärningsslag kan användas om två har lika. Resultat av Vägen eller Onda Vägen tillämpas omedelbart, inklusive eventuella skador eller sår som orsakats. Spelarna



antecknar skador och sår på rollformulären. RP som använder Vägen får inte göra något mer denna omgång. Varelsor som har flera attacker kan däremot använda Onda Vägen och göra andra anfall i samma omgång.

5. Sida A avskjuter projektilvapen: Sida A avgör resultatet av alla eventuella projektiler. CM avgör i vilken ordning. Blir det oenighet om ordningen kan man, precis som ovan, använda Viljestyrkan för att få en turordning.

Personer eller varelser som har möjlighet att göra flera attacker med projektilvapen bör avgöra resultaten av alla sina attacker på en gång, innan man går vidare till nästa person. Om man vill kan man också spara en projektilattack (men bara en) till fas 12. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart. (Sår och skador kommer att förklaras längre fram.)

6. Sida A flyttar.

7. Sida B Ger Svarseld: Personer (eller varelser) på Sida B som deklarerat att de tänker anfalla med projektilvapen får nu göra en (och endast en) sådan attack var. Denna attack räknas av från det totala antalet attacker som personen (eller varelsen) får göra under omgången. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

8. Sida A går i Närstrid: Sida A utför nu sina närstridsattacker, med eller utan vapen. Den inbördes ordningen avgörs av CM, eller av vem som har högst Viljestyrka. Varje person, djur eller varelse utför alla sina attacker innan man går vidare till nästa. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

9. Sida B Använder Vägen: Sida B utför nu all användning av Vägen eller Onda Vägen, på samma sätt som Sida A gjorde i fas 4. Verknningar, skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

10. Sida B Avskjuter Projektilvapen: Sida B gör nu sina projektilattacker, precis som Sida A gjorde i fas 5. Alla projektilattacker som personer (eller varelser) i Sida B eventuellt utförde under fas 7 räknas av från det antal attacker de kan utföra i denna fas. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

11. Sida B Flyttar.

12. Sida A Ger Svarseld: Sida A upprepar fas 7. En person (eller varelse) på sida A får göra en projektilattack i denna fas endast om han sparade en av sina attacker i fas 5. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

13. Sida B går i Närstrid: Sida B repeterar fas 8. Sida B är nu den aktiva sidan. Skador och sår antecknas och tillämpas omedelbart.

14. Förluster av Tålighet och Återhämtning: Alla spelare antecknar eventuell Tålighet som de Återhämtat genom vila. Tärningar slås för eventuella ytterligare förluster av Tålighet på grund av sår, och resultaten antecknas. Andra anteckningar görs efter behov.

Spelet fortsätter sedan med en ny omgång, eller också tar striden slut. Striden tar slut när alla medlemmar av den ena sidan är döda, medvetslösa eller bortdrivna. När striden är slut går man tillbaka till minuter eller dagar för att mäta speltiden.

SIKTFÖRHÅLLANDEN

Många saker kan hända under en omgång som hindrar en person att utföra den handling han deklarerat. Det kan vara ett stridsresultat som stoppar en deklarerad attack, förflyttning eller användning av Vägen. Två andra omständigheter som kan ändra en rollpersons deklarerade handling är Skräck och Överraskning – dvs. om personen misslyckas med en Skräck- eller Överraskningskontroll. Båda dessa beror till stor del på siktförhållanden.

Siktförhållanden handlar om hur långt en person, en varelse eller ett djur kan se. Det är viktigt när det gäller att avgöra om och när skräck- och överraskningskontroller behöver göras, och det påverkar också möjligheterna att använda projektilvapen.

Siktförhållandena beror på vädret, terrängen och ljusets styrka. Dåligt väder, dålig belysning och vissa typer av terräng påverkar vad RPna kan se. Tabellerna här nedan ger några riktlinjer för sikten, men CM är enväldig i dessa frågor.

Djur och varelser

Många djur orienterar sig med hjälp av fler sinnen än synen, t.ex. lukt och hörsel. Vissa djur, t.ex. rovfåglar, har mycket bättre syn än människor. Därför påverkas djur inte alltid lika mycket som människor av dålig sikt. Å andra sidan kan de påverkas mer än människor av sådant som vi inte lägger märke till, t.ex. buller eller starka lukter. CM får använda sitt omdöme för att avgöra i enskilda fall.

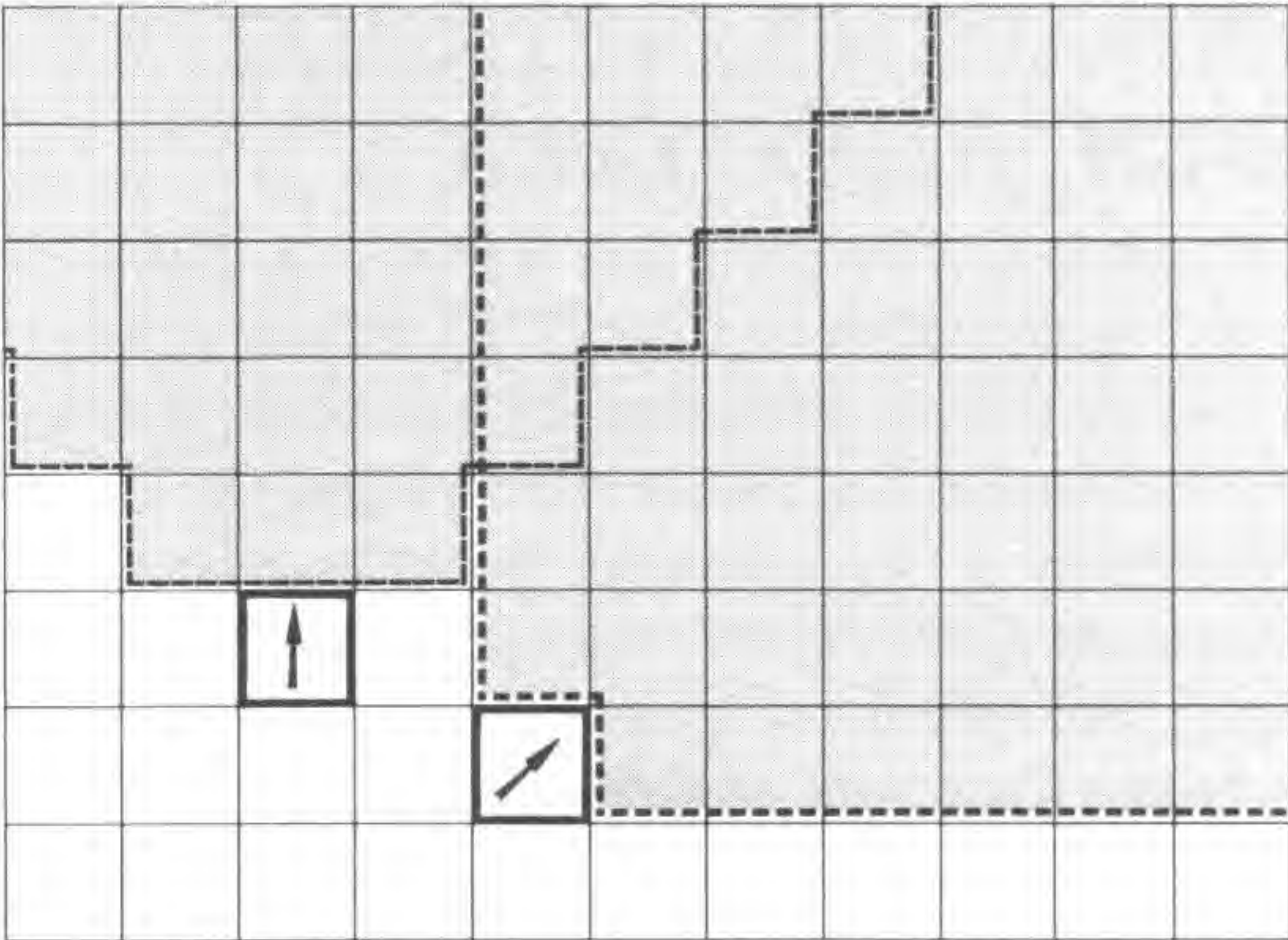
Varelser från det Okända påverkas vanligtvis inte lika mycket av dålig sikt som människor och djur (de är absolut inte mörkrädda!). Normalt kan de använda alla sina sinnen oberoende av siktförhållanden och dylikt.

Synfält

Normalt kan en person se allting som han har omedel-



bart framför sig, så som visas på figuren här bredvid. Synfältet är ungefär 90 grader. Naturligtvis kan en person vända sig, och därmed upptäcka något som han annars inte skulle ha sett. Spelarna kan tala om för CM att rollpersonerna håller utkik bakåt eller åt alla håll medan de går, och därmed utvidga synfältet till 360 grader (hel cirkel). De som gör det kan inte gå i normal takt; de tar några steg, vänder sig om och tittar, tar några steg till, tittar, osv. RP som så håller noggrann utkik åt alla håll måste dra av 3 meter från den sträcka de kan gå. Att springa är uteslutet. Tillåt denna sorts vaksamhet endast när rollpersonerna (och inte bara spelarna) har anledning att bevaka sin omgivning. Använd Allmän Iakttagelsekontroll för att avgöra om en RP har anledning att vara extra vaksam.



Ljus och siktförhållanden

Ljuskälla Sikt

Stearinljus/ fackla	Ett rum, eller 10 meter utomhus; ljuset fladdrar och kastar skarpa skuggor, stearinljus kan blåsas ut av drag.
Stormlykta	Ett rum eller 20 meter utomhus; stadigt ljus med skarpa skuggor. Vissa lyktor lyser endast i en rikt- ning.
Lägereld	10 meters radie utomhus.
Ficklampa	Upp till 25 meter, lyser endast i en riktning.
Billyktor (moderna)	Upp till 100 meter, lyser endast i en riktning.
Fullmåne	100 meter utomhus.
Molnig/ månlös natt	10 meter utomhus.
Utan ljus, natt	Inomhus 2 meter.

Väder och siktförhållanden

Väder	Sikt
Klart	Till horisonten; föremål som är ca 2 m stora känns igen upp till 2 km

bort, personer kan identifieras på
upp till 300 meters håll.

Lätt neder- börd	Minskar ljuskällors räckvidd nattetid med 1/3.
Kraftig ne- derbörd	Minskar ljuskällors räckvidd nattetid med 2/3. Sikten utomhus på dagen halveras.
Snöstorm eller Mon- sunregn	I dagsljus max 15 meter, nattetid max 3 meter; alla ljuskällor oan- vändbara nattetid.
Lätt dim- migt	I dagsljus utomhus max 200 meter; nattetid max 20 meter oavsett ljus- källa.
Mycket dimmigt	I dagsljus utomhus max 100 meter, nattetid max 10 meter oavsett ljus- källa.
Tjock dimma	All sikt begränsad till 2 meter.

Terräng och siktförhållanden

Typ av växtlighet	Normal sikt
Gles skog	100 meter
Vanlig skog	30 meter
Tät skog	15 meter
Tät djungel	3 meter

Anmärkningar:

Terrängen kan påverka sikten genom att blockera sikt-
linjen; man kan inte se genom kullar, berg o.dyl. Växt-
lighet kan ha samma effekt.
Sikten utomhus blir under inga förhållanden mindre

än 2 meter. Sikt försämrande omständigheter skall inte
läggas ihop; om två eller fler sikt försämrande omstän-
digheter råder använder man bara en, nämligen den
som ger sämst sikt.



NUVARANDE TÅLIGHET OCH VILJESTYRKA

Tålighet och Viljestyrka kan minska och återvinnas under spelets gång.

När en RP blir skadad förlorar han Tålighet – Tålighetsvärdet minskar. När en RP blir skrämdd förlorar han Viljestyrka. I båda fallen kan han så småningom få tillbaka de förlorade poängen (men Egenskapsvärdet stiger inte över det ursprungliga).

Ordet nuvarande står ofta framför Tålighet eller Viljestyrka för att markera att det rör sig om det värde som gäller precis vid tillfället ifråga, alltså när man har dragit av eventuella förluster. Förväxla inte det nuvarande värdet med grundvärdet. Det nuvarande värdet påverkar inte en persons grundvärde i Egenskapen, utom när det gäller Långdistanslöpning och Simning. Observera att man alltid använder det nuvarande värdet när man slår en kontroll för Tålighet eller Viljestyrka.

På rollformuläret finns särskilt utrymme för att anteckna personens nuvarande värden i Tålighet och Viljestyrka. Anteckna inte det nuvarande värdet genom att sudda ut Egenskapsvärdet, som står längst upp på formuläret, tillsammans med de andra Egenskapsvärdena.

SKRÄCKKONTROLL

En Skräckkontroll är en Särskild Kontroll för Viljestyrka, som både spelarroller och icke-spelar-personer måste göra när de möter eller varseblir varelser från det Okända. I vissa fall måste man också göra en Skräckkontroll när man möter djur. Skräckkontroller slås alltid för nuvarande Viljestyrka. En Skräckkontroll måste alltid göras omedelbart när den är påkallad, oavsett Spelordningen. Om en RP håller på att förflytta sig, måste han stanna tills Skräckkontrollen är avklarad.





En rollperson måste genast slå en Skräckkontroll när:

1. Han ser eller på annat sätt varseblir en varelse eller ett djur som kan tänkas vara fientligt. Här räknas endast sådana djur som verkligen utgör ett hot. Man behöver inte göra en Skräckkontroll för att man ser en ekorre – men om man hör en varg morra är det dags att ta fram tärningarna!

2. Han råkar ut för något överraskande eller oväntat, som kan tänkas vara skrämmande. CM avgör detta efter eget gottfinnande. Om spelaren blir skrämmd, skriker till eller kurar ihop sig, kan man anta att den spelarens rollperson också har blivit skrämmd – då kan det finnas anledning att göra en Skräckkontroll.

Men missbruka inte denna möjlighet. Kräv inte Skräckkontroll i onödan. En rollperson behöver bara slå Skräckkontroll en gång för varje situation då han/hon möter eller varseblir en viss typ av varelse. Djur genomgår inte Skräckkontroller. Slå istället tärningar som vanligt för hur de reagerar (förklaras i Kapitel V).

Vilken Kolumn Används Vid Skräckkontroll?

När en RP måste slå en Skräckkontroll avläser man resultatet i den kolumn som har samma nummer som varelsens eller djurets Skräckvärde (Se boken *Det Okända*). Om personen inte kan se eller på annat sätt känna till orsaken till det som orsakar Skräckkontrollen, använder man kolumn 3. Det kan t.ex. gälla om man gör en kontroll för att spelaren reagerat på ett mystiskt ljud.

Om RPna träffar på varelser av flera olika typer samtidigt, slår man Skräckkontrollen i den kolumn som är minst fördelaktig för RPna.

Om man träffar på många varelser eller djur av samma sort på en gång, kan man behöva gå över på en annan kolumn. Använd tabellen här nedan när RPna ställs inför många varelser eller djur. Dessa modifieringar gäller bara om det är många varelser av samma sort; stora antal varelser av olika sort påverkar inte valet av kolumn.

Om det finns fyra gånger så många varelser som rollpersoner slår man Skräckkontrollerna tre kolumner högre än vanligt, och så vidare. Kolumn 10 är dock den högsta som finns, så högre än så kan man inte modifiera.

Rollpersoner blir inte lika rädda när de möter en varelse som de har mött förut. Om en RP har mött

Antal varelser	Modifikation
Färre än dubbelt så många som RPna	Ingen effekt – använd den vanliga kolumnen.
Minst två gånger så många som RPna.	En kolumn högre än vanligt.
Minst tre gånger så många som RPna.	Två kolumner högre än vanligt.

varelsen tidigare, avläser man resultatet av Skräckkontrollen en kolumn under varelsens Skräckvärde. *En rollperson behöver aldrig slå en Skräckkontroll när han möter en varelse av en typ som han tidigare har varit med om att förstöra eller driva på flykten.* På baksidan av rollformulären bör spelarna skriva upp vilka varelser de har träffat på, och vilka av dessa de har besegrat.

Resultatnyckel för Skräckkontroll

Misslyckande: = *Panik*. Personen förlorar omedelbart 2T10 poäng Viljestyrka, och flyr i panik. Förlusten sker genom att man justerar personens nuvarande Viljestyrka och antecknar resultatet på rollformuläret. Personen måste fly genast; om han redan höll på att flytta sig måste han fly under resten av förflyttningen. Han måste fly med högsta möjliga hastighet (spurt) om det är möjligt. I vissa fall (t.ex. om RPn är inte kan ta sig ut ur rummet eller om han befinner sig på ett tak) kan CM bestämma att personen istället gömmer sig, eller gör något annat som verkar naturligt. Efter en omgång kan RPn åter handla som spelaren vill. Viljestyrka som förlorats genom Skräckkontroll återfås i normal takt – detta förklaras längre fram under *Skador och Läkning*.

E = Skräckslagen: Personen förlorar 1T10 poäng Viljestyrka, och måste fly under en omgång, som ovan.

D = Rädd: Personen förlorar 1T10/2 poäng Viljestyrka och flyr under en omgång, som ovan.

C = Oroad: Personen förlorar 1T10/2 poäng Viljestyrka, men behöver inte fly.

B eller A = Oberörd: Personen påverkas inte av Skräckkontrollen.

ÖVERRASKNINGSKONTROLL

Överraskningskontroll är en Allmän Kontroll för Iaktta-



gelseförmåga, som används för att avgöra om en RP kan reagera omedelbart på en oväntad attack eller situation. När en Överraskningskontroll är påkallad måste den göras omedelbart. Om personen höll på att förflytta sig, måste han stå still tills kontrollen är avklarad. En rollperson måste omedelbart slå en Överraskningskontroll när:

- Han ser eller varseblir en person, en varelse eller ett djur som han inte väntade sig (se Fler än en kontroll nedan).
- Han blir överfallen ur bakhåll eller av en gömd motståndare.
- Om något annat överraskande inträffar, som CM avgör föranleder en Överraskningskontroll.

Normalt är Överraskningskontroller bara nödvändiga under hotande förhållanden. Man behöver inte slå en Överraskningskontroll när man råkar möta en annan rollperson på gatan!

Själva kontrollen är en vanlig Allmän Iakttagelsekontroll. Den som klarar kontrollen kan fortsätta utföra det de hade tänkt göra under omgången. Den som misslyckas får inte göra något mer under den innevarande omgången; han står stilla där han befann sig när han blev överraskad. En överraskad RP har ett Slagsmålsvärde på 0 så länge överraskningen varar, och kan inte använda vare sig Stridsfärdigheter eller Vägen. En överraskad person slår ändå ett försvarsslag om han blir anfallen med projektilvapen, och kan använda Tur för att modifiera detta tärningsslag.

Observera: Varelser gör normalt Överraskningskontroller på samma sätt – och med samma resultat – som spelarrollerna.

FLER ÄN EN KONTROLL

I många fall kan RP bli tvungna att slå både en Skräckkontroll och en Överraskningskontroll. Dessa kontroller kan göras i den ordning CM anser lämplig. Om en person misslyckas med både Skräck- och Överraskningskontrollen, gäller resultatet av Skräckkontrollen.

Under onormala omständigheter kan det bli nödvändigt att slå mer än en Skräck- och/eller Överraskningskontroll under en och samma omgång. Den som tvingas utföra ännu en kontroll innan han har hämtat sig från den förra, alltså en RP som är överraskad eller på flykt, måste stanna upp och stå helt stilla, paralyserad av skräck, under en omgång. En person som råkat ut för detta räknas som överraskad, och förlorar dess-

utom 1T10 poäng Viljestyrka. Dessa poäng kan återfås på normalt sätt.

DISTRAKTION

I extrema lägen kan en RP försöka lura eller distrahera sin motståndare under en strid. De flesta varelser från det Okända är alldeles för intelligenta för att låta sig luras av mänskliga trick. Men i sällsynta fall kan man ändå lyckas distrahera eller lura dem. När spelarna blir desperata (eller dumdristiga) nog för att ta till sådana trick, tillämpar du följande regler:

1. Den som försöker distrahera motståndaren måste genast dra bort en poäng från sin Tur. Denna poäng återfås aldrig, utan är permanent förlorad.

2. Personen beskriver sedan exakt hur han har tänkt gå till väga; kasta ett föremål vid varelsens sida, framkalla ett distraherande ljud, eller något annat. Detta måste göras under Spelarnas Deklarationsfas i omgången, innan man slår för initiativet. CM måste gå med på att distraktionen har en chans att lyckas; om CM tycker att det som Rpn tänkte göra inte kan lyckas, behöver han inte tillåta försöket.

3. Distraktionen utförs under den lämpligaste fasen i omgången, beroende på vad det är. Varelserna måste göra en Överraskningskontroll för att avgöra den eventuella effekten. Alla resultat tolkas som vanligt.

4. Sådana varelser, ISP och djur som inte har Tur kan inte göra distraktion.



HUR MAN GENOMFÖR EN STRID

För att hålla ordning under en strid bör man alltid göra saker och ting i samma ordning, steg för steg. Den ordning vi tillämpar kallas Stridsprocedur, och den används varje gång en rollperson, en varelse eller ett djur försöker utföra något slags fysisk attack under en pro-



jektilvapen- eller närstrids-fas under en omgång (se Spelordning).

Stridsprocedurens Faser

1. Deklarera anfall: Den anfallande talar om vem eller vad som ska anfallas, och vilken metod som ska användas. Anfallaren kan också ange eventuellt "Avsett Mål" – detta begrepp förklaras nedan.

Observera att den första attacken alltid måste deklarerar under Deklarationsfasen, allra först i omgången. Den som har möjlighet att utföra fler än en attack i samma omgång kan vänta tills han har sett resultatet av den första attacken, innan han deklarerar vilka ytterligare attacker han vill göra. Svarseld kan deklarerar i början av Svarseldsfasen.

2. Avgör Procentchansen: Tag reda på personens procentchans att lyckas med attacken:

- **Projektiler.** Chansen är lika med RPns Färdighetsvärde med det vapen han använder. Om han inte har Färdighet med vapnet är chansen istället lika med hans Precision.
- **Närstrid.** Chansen är lika med RPns Färdighetsvärde med det aktuella närstridsvapnet eller attack-sättet. Om han slåss utan att ha någon särskild Närstridsfärdighet, är chansen istället lika med hans Slagsmålsvärde. Varelsers och djurs procentchanser finns angivna i beskrivningen av respektive varelse/djur, tillsammans med antalet attacker den/det kan göra (se boken Det Okända).

3. Modifiera Procentchansen: Lägg till eller dra ifrån alla eventuella modifierationer av procentchansen. I vissa situationer skall chansen ökas eller minskas på

grund av speciella omständigheter; detta förklaras nedan.

4. Försvararen använder Tur: Om attacken sker med ett projektilvapen och den anfallne är en rollperson, kan spelaren välja att använda upp till två poäng av RPns Tur för att modifiera resultatet av attacken. I stridens hetta kan spelaren mycket väl glömma att han har denna möjlighet; det är då helt OK om CM påminner honom. De eventuellt använda Turpoängen adderas till tärningsresultatet, när den försvarande personen slår för vilken kolumn som ska användas (se punkt 7, Försvarskolumn avgörs). Inga modifierationer kan nå högre än till kolumn 10. Turpoäng som används på detta sätt försvinner genast och permanent från personens Turvärde. Endast rollpersoner får använda Tur på det här sättet, och de kan aldrig använda mer än två poäng åt gången.

5. Slå för träff: Den anfallande slår ett procentvärde. Om resultatet är högre än procentchansen (inklusive eventuella modifierationer som gjorts i punkt 3), har attacken misslyckats. Om det är lägre än eller lika med procentchansen, går man vidare till nästa steg.

6. Fastställ Rad på Handlingstabellen: Subtrahera tärningsresultatet från anfallarens procentchans. Leta reda på den rad under Attack på Handlingstabellen där skillnaden passar in. Detta avgör på vilken rad det slutliga resultatet ska avläsas.

7. Fastställ Försvarskolumn: Tag reda på vilken kolumn under Försvar på Handlingstabellen som ska användas. Detta beror på vilket slags attack det är fråga om, och vad försvararen gör. Använd tabellen nedan:

Tabell för val av Försvarskolumn

Typ av attack

Projektilvapen

Närstrid: försvararen använder en Närstridsfärdighet som handling i denna omgång.

Närstrid: försvararen är överraskad eller på flykt - till följd av Skräckkontroll.

Närstrid: försvararen gör inget av ovanstående.

Försvarskolumn

Försvararen slår 1T10 och adderar eventuella Turpoäng han vill använda som modifieration. Resultatet är numret på den Försvarskolumn som ska användas (10=max).

Använd den kolumn där försvararens färdighetsvärde passar in i det intervall som anges av de små siffrorna.

Använd kolumn 1.

Använd den kolumn där försvararens Slagsmålsvärde passar in i det intervall som anges av de små siffrorna.



8. Tillämpa Resultatet: CM läser av bokstavskoden där Attackraden och Försvarskolumnen möts, och utläser resultatet i den Resultatnyckel som gäller (Väpnad Strid eller Obeväpnad Strid). Resultatet tillämpas omedelbart på försvararen, sår och skador antecknas.

Avsett Mål

Den som anfaller kan ange ett "Avsett Mål", det vill säga en viss bestämd effekt som han eller hon vill uppnå med attacken. Avsett Mål kan vara att man vill träffa en viss kroppsdel, få ett visst resultat, eller orsaka en viss skada. Man kan dock aldrig orsaka mer skada än det maximum som finns angivet på Handlingstabellen för den aktuella typen av anfall. Exempel: En RP som skjuter på någon kan säga: "Jag försöker skjuta honom i handen så att han måste släppa sitt vapen. Jag vill bara avväpna honom, inte skada honom allvarligt." Detta är acceptabelt som "Avsett Mål".

CM kan ange Avsedda Mål för varelser och djur som anfaller, men målen måste vara rimliga med tanke på typen av attack.

Avsedda Mål kan inte användas för att göra saker som normalt är omöjliga. Man kan t.ex. inte använda sin färdighet i Boxning för att koppla en nacksving eller färdighet på pistol för att slå knockout på sin motståndare.

Den som anfaller måste få ett A-resultat på Handlingstabellen för att uppnå sitt Avsedda Mål. I så fall inträffar det han önskade omedelbart. Om anfallaren inte har angivit något Avsett Mål, tolkar man A-resultatet med hjälp av Resultatnyckeln. CM måste använda sitt omdöme för att avgöra vilka Avsedda Mål som kan tillåtas. Det är t.ex. knappast rimligt att man med ett enda skott skulle kunna avväpna en motståndare som har en revolver i vardera handen! När sannolikheten för att man skulle lyckas uppnå den önskade effekten i verkligheten blir löjligt låg måste man sätta stopp.

Var också beredd på att ett Avsett Mål som uppnås kan kräva särskilda åtgärder i spelet. Om en ISP blir träffad i handen bör han göra en Allmän Kontroll för Viljestyrka, för att se om han kan använda den handen mer, och kanske också en Precisionskontroll för att se om han lyckas hantera någonting med den skadade kroppsdel.

FÖRFLYTTNING UNDER STRID

Jag har upptäckt att de flesta rollpersoner är klyftigare

än varelserna skulle önska. De står sällan still bredvid en varelse och pucklar på den tills någon av dem är besegrad. Detta är beklagligt: det är synd om de stackars monstren som måste springa och jaga sin mat! Här ska vi säga något om förflyttningar under strid.

Att Hålla Ordning På Förflyttningar

Om du använder spelmarkörer kommer du att finna att det är lätt att hålla ordning på hur personer, djur och varelser flyttar sig. Det finns särskilda små tennfigurer att köpa, som föreställer människor och olika varelser. Men det går också alldeles utmärkt att använda legobitar eller knappar. Oavsett vilket man använder blir det mycket lättare att hålla reda på vem som står var, om man har något slags markörer. Man slipper en massa diskussioner av typen "Men hörde du inte att jag sa att jag ställde mig utanför dörren?" Det blir också lättare att se om någon t.ex. står och hindrar mitt i skottlinjen för någon annan.

När man spelar i byggnader kan det vara bra att använda ett rutmönster som reglerar förflyttningen. CHOCK-reglerna använder två olika rutstorlekar, att bruka som behovet kräver. Den ena är $1,5 \times 1,5$ m, och den andra 5×5 m. Om man inte vill använda spelplaner utan ställa t.ex. tennfigurer direkt på ett bord, kan man istället mäta avstånden med en linjal. Då är det ungefär lagom om 2 centimeter får motsvara 1 meter.

Förflyttning per Omgång

Det finns naturligtvis gränser för hur långt en RP kan flytta sig på en omgång. Hur långt man kommer beror på hur vilket sätt man använder för att förflytta sig:

Förflyttning för rollpersoner per omgång

Metod	Max sträcka	Antal 1,5 m-rutor	Antal 5 m-rutor
Kryper/ålar	5 m	3	1
Går	7,5 m	5	1,5
Springer	25 m	16	5
Spurtar	45 m	30	9
Simmar	4,5 m	3	1
Klättrar	2 m	1	1/3 omg.

Spurt: Detta betyder att personen springer med



absolut maximal hastighet. Det är så ansträngande att man förlorar 3 poäng Tålighet per omgång. Den som spurtar kan inte göra någonting annat i samma omgång.

Simning: Den verkliga farten kan variera beroende på strömmar, tidvatten, höga vågor, personens klädsel, osv.

Klättring: Den angivna hastigheten gäller bergsklättring o.dyl., inte att klättra uppför stegar och trappor.



Handlingar som Minskar Hastigheten

Det är vanligt att man vill göra andra saker samtidigt som man förflyttar sig, t.ex. se sig om för att se om man är förföljd, dra fram en stol för att hindra en förföljare, eller skjuta desperat mot det hemska monstret som nafsar en i hälarna. Sådana handlingar drar ned hastigheten så som visas i denna tabell:

Hinder

Den som går, springer eller spurtar kan råka ut för saker som står ivägen och hindrar hans framfart. Effekten blir helt enkelt att den totala sträckan man kan förflytta sig under en omgång blir mindre. Här är några riktlinjer:

Hinder	Effekt på sträckan
Öppen dörr	-2 m
Stängd men ej låst dörr	-3 m
Trappa	-3 m
Fordon	-4 m
Möbel	-3 m
Placerat hinder	-3 m

Alla dessa avdrag är för gång. Tredubbla dem om personen springer, sexdubbla dem om han spurtar. Tabellen utgår från att personen försöker ta sig igenom eller över hindret, vilket också kan kräva en Allmän Vighetskontroll om man springer eller spurtar. Ett misslyckande betyder att personen har ramlat omkull och därmed avslutat sin förflyttning för omgången. Man kan naturligtvis försöka gå runt hindret istället.

Rollpersonerna kan råka ut för (eller placera ut) särskilda hinder som t.ex. olja, spikar, krossat glas, osv. Alla (utom icke-kroppsliga varelser) som försöker passera över en yta som är täckt av sådana hinder måste göra en Allmän Vighetskontroll. Misslyckande betyder att man fallit och förlorar 1T10 poäng Tålighet.

Förflyttning kombinerad med andra handlingar	
Handling	Effekt/Kommentarer
Skjuta/kasta projektil	Dra av 2 m från den totala gångsträckan för varje skott/projektil som avfyras. Dra av 6 m från den totala sträckan vid löpning.
Skjuta båge	Ingen förflyttning möjlig i samma omgång.
Resa sig upp	Dra av 3 m från den totala gång sträckan, 9 m från den totala sträckan vid löpning. Spurt omöjlig i samma omgång.
Placera hinder	Dra av 2 m från den totala gångsträckan, 6 m från den totala sträckan vid löpning; max ett hinder per omgång.
Se sig om	Dra av 3 m från den totala gångsträckan; löpning eller spurt ej tillåten.

Placera hinder: Detta betyder att man snabbt grabbar tag i något (t.ex. en stol) som man passerar,

och vräker ut det bakom sig för att hindra en förföljare.
Se sig om: Att hålla utkik bakåt medan man rör sig.



Flera personer i en ruta

När man använder spelplan och markörer för att hålla reda på förflyttningar, är det bäst att inte tillåta att fler än två personer samtidigt befinner sig i samma 1,5 meters ruta. RP som är inblandade i närstrid bör vara ensamma i sin ruta (fast vissa stridsresultat eller rörelser, t.ex. i brottnings, kan leda till att båda motståndarna kommer att befinna sig i samma ruta). CM kan efter eget gottfinnande tillåta fler än två personer från samma sida att vara i samma ruta. Till exempel finns det ju små djur (råttor, fladdermöss och andra trevliga husdjur) som inte tar upp så mycket utrymme, och vissa icke-kroppsliga varelser som inte tar upp något utrymme alls.

Det är givetvis möjligt för RP att befinna sig i samma rutor som möbler: människor tycker ju om att vräka sig i stolar, sängar och soffor, trots att det är så mycket elegantare att sitta på en gren!

Samma sak gäller när personerna befinner sig i ett fordon eller sitter till häst.

Varje person eller kroppslig varelse som är vid medvetande kan tvinga den som kommer in i samma ruta som han att stanna. Sådant behöver man inte tala om i förväg, det räcker att säga att man gör det när situationen uppkommer. Djur försöker vanligtvis inte stoppa andra, men arga, fientliga djur kan göra det (efter CM:s gottfinnande).

Att hoppa

Om en person vill hoppa över ett hinder, eller hoppa upp och fatta tag i någonting, är procentchansen att lyckas lika med hans Vighet. Tänk på att det finns gränser för hur högt man kan hoppa. Ytterst få människor kan nå ett föremål som är högre upp än 3 meter, eller hoppa mer än 4,5 meter i längd, i alla fall inte med bibehållen balans. Om någon vill försöka göra ett hopp som överskrider gränserna för det normala bör man minska chansen med 10% per decimeter utöver de ovan angivna gränserna. Kontrollen är Allmän.

Speciella kroppsrörelser

Säkert kommer rollpersonerna att försöka sig på diverse ovanliga eller komplicerade rörelser i strid. CM måste först avgöra om rörelsen över huvud taget är möjlig. Om CM tror att rörelsen går att utföra, slår man en Allmän Kontroll för vighet. CM kan öka eller minska chansen (med utgångspunkt från personens Vighet) om han tycker att det finns anledning.

Förflyttning med fordon

Människor har så mycket konstiga saker för sig, till exempel det här med fordon. Rätt vad det är kastar de sig in i en bil och kör iväg med en hisklig fart – absolut livsfarligt!

När ett fordon färdas med 10 kilometer i timmen eller fortare använder du nedanstående tabell för att avgöra hur långt det kommer på en omgång:

Hastighetstabell för fordon

Hastighet km/timme	meter per omgång	1,5 m rutor/omgång	5 m
10	14	9	3
20	28	18	6
30	42	27	8
40	55	37	11
50	69	46	14
60	83	55	17
70	97	65	19
80	111	74	22
90	125	83	25
100	139	93	28
110	152	102	31
120	167	111	33
130	180	120	36
140	194	130	39
150	208	139	42
160	222	148	44
170	236	157	47

Fordon som färdas långsammare än 10 km/timme flyttas 1 st 1,5 m-ruta per kilometer i timmen varje omgång.

Exempel: en kärra som dras med 7 km/timmen flyttas 7 st 1,5 m-rutor på en omgång.

De flesta personer, både RP och ISP, kan köra det vanligaste markfordonet i det område där de bor. Vi räknar till exempel med att alla moderna västerländska personer har körkort för bil. En rollpersons förmåga att köra ett fordon är medelvärde av hans Iakttagelseförmåga och Precision.

Naturligtvis behöver man inte slå tärningar för att köra bil (eller ett annat fordon man behärskar) i normala fall. Men man bör slå en Allmän Kontroll för körförmågan när personen:

- misslyckas med en Överraskningskontroll medan han kör.



- misslyckas eller får resultatet E eller D på en Skräckkontroll medan han kör.
- försöker köra med en riskabel hastighet (se tabell nedan). Detta gäller även hästdragna fordon.

Om man missar en Skräck- eller Överraskningskontroll medan man kör ett fordon behöver man inte "fly i panik" eller bli paralyserad av förvåning. Istället slår man en Allmän Kontroll för körförmågan. Ett misslyckande betyder att man har råkat ut för en olycka. Vilket slags olycka det blir fråga om, och hur allvarlig den blir, beror på omständigheterna, platsen (stad/landsbygd), hastigheten osv. I stadstrafik kan man ha krockat med ett annat fordon eller fått sladd och kört in i en husvägg. På landsväg kan man ha kört i diket. I en kurva kan man ha voltat av vägen.

Säkra hastigheter för fordon

Situation	Max säker hastighet
Stad, rusningstid	30 km/tim
Stad, normalt	50 km/tim
Skarp kurva	65 km/tim
Landsväg	100 km/tim
Motorväg	120 km/tim
Lätt dimmigt	65 km/tim dagtid 50 km/tim nattetid
Mycket dimmigt	50 km/tim dagtid 30 km/tim nattetid
Tjock dimma	15 km/tim

I en stridssituation bör man slå en kontroll var femte omgång så länge föraren kör med farlig hastighet. Skulle en olycka inträffa måste alla passagerare slå tärningar för att se om de blivit skadade. Det går till så här:

1. Varje spelare slår T100 och subtraherar resultatet från 100. Skillnaden sätts in på rätt rad under Attack på Handlingstabellen.

2. För att finna rätt kolumn under Försvar börjar man med kolumn 10 och flyttar en kolumn åt vänster för var 15:e km/tim över 15 km/tim, som fordonet höll. Exempel: Om fordonet höll 15 km/tim använder vi kolumn 10, om det höll 30 km/tim använder vi kolumn 9, osv. (Avrunda hastigheten nedåt till närmaste tal som är jämnt delbart med 15.)

3. Läs av bokstäverna där raden du fann i steg 1

möter kolumnen du fann i steg 2. Använd Resultatnyckeln för Väpnad Strid.

STRID MED PROJEKTILVAPEN

Ett föremål som kastas eller avskjuts mot ett mål kallar vi för en projektil. Det kan t.ex. vara stenar, pilar, spjut, pistolkulor eller shuriken.

Restriktioner för Anfall med Projektilvapen

1. Sikt: Man kan inte skjuta eller kasta projektiler mot mål som man inte kan se (se även Siktförhållanden). Om man märker (t.ex. hör) ett mål som befinner sig utanför synfältet kan man förståss vända sig om så att man ser det.

Om man befinner sig bland en massa folk eller i tät trafik, eller om man försöker få en skymt av en varelse som befinner sig i tät skog eller djungel, kan CM kräva att man slår för Tur för att avgöra om någonting är ivägen så att man inte kan se målet. Annars är det CM som avgör om sikten är skymd.

2. Projektiler och Närstrid: Man kan inte använda projektilvapen i samma omgång som man slåss i närstrid, eller vice versa. En RP som använder ett projektilvapen kan inte använda en Närstridsfärdighet ens i självförsvar under samma omgång. För att försvara sig kan man dock alltid använda sitt Slagsmålsvärde.

3. Med eller utan Färdighet: Vem som helst kan använda projektilvapen, oavsett om han har färdighet med vapnet eller inte. Den som inte har färdighet med vapnet använder sin Precision som procentchans för att träffa.

Den som har färdighet med ett projektilvapen använder naturligtvis sitt färdighetsvärde som procentchans för att träffa när han använder det vapnet. Observera att färdighet med ett eldvapen inte ger någon extra förmåga att använda vapnet som kastvapen eller närstridsvapen.

Modifikationer vid Anfall med Projektilvapen

Chansen att träffa kan öka eller minska beroende på vad målet och/eller anfallaren gör. Tabellen här nedan visar vilka modifikationer man ska göra:



Modifikation av projektilattacker

Målets deklarerade handling

Går	-10%
Springer	-20%
Spurtar	-30%
Faller/hoppar ned	-40%
Söker skydd	-20%
Bakom skydd	-30%
I långsamt fordon	-10%
Liggande	-10%
Flyger	-30%
Simmar	-30%
Osynlig ²⁾	-40%
Delvis Osynlig ³⁾	-10%

Anfallarens övriga handlingar

Går	-10%
Springer	-20%
Spurtar	-30%
Faller/hoppar ned	-40%
Söker skydd	-20%
I långsamt fordon	-10%
I snabbt fordon	-30%
Blir anfallen denna omgång	-40%
Siktar noga och skjuter 1 skott ¹⁾	+10%
Skjuter en salva (automateld)	+30%
Andra skottet i omgången	-10%
Tredje skottet i omgången	-20%
Fjärde skottet i omgången	-30%
Reser sig och/eller vänder sig mer än 90 grader	-20%
Drar fram vapnet denna omgång	-20%
Avlossar mer än ett vapen	-20%
Modifikation för avstånd	Varierar
Sömnig/dåsig	-10%

¹⁾ Gäller endast personer som har färdighet med skjutvapnet, och väljer att bara skjuta ett skott denna omgång.

²⁾ Antingen en osynlig varelse eller en person/varelse som gjorts osynlig med hjälp av Onda Vägen.

³⁾ En varelse är endast delvis osynlig om den bär ett föremål eller har något klädesplagg på sig.

Anmärkningar

Alla modifikationer läggs ihop, utom om annat sägs nedan.

Faller/hoppar ned: Den anfallande kan skjuta om han avsiktligt hoppar från en höjd av 3 meter eller mindre; han kan inte skjuta om han faller oavsiktligt. I båda fallen kan han bli skadad av fallet.

Söker skydd: En RP söker skydd om han inte är i skydd i början av omgången, men är i skydd vid slutet av omgången – eller om han flyttar sig från ett skydd till ett annat under omgången, och är fullt synlig på någon punkt under förflyttningen. Använd modifikationen för språng eller spurt istället, om personen använde hela omgången till att förflytta sig för att komma i skydd.

Bakom skydd: Använd denna modifikation om personen har minst halva kroppen bakom ett skydd under hela omgången.

I långsamt fordon: Ett fordon som rör sig med lägre hastighet än 30 km/tim är ett "långsamt fordon". Observera att ett mål som sitter i t.ex. en bil också är i skydd.

I snabbt fordon: Ett fordon som rör sig med högre hastighet än 30 km/tim räknas som "snabbt". Observera att ett mål som sitter i t.ex. en bil också är i skydd.

Liggande: Denna modifikation används inte, om anfallaren befinner sig 3 meter eller mer ovanför (högre än) målet. Då har man inte någon fördel av att ligga ned.

Blir anfallen denna omgång: Detta gäller inte den som blir beskjuten med projektilvapen. Däremot gäller det alla närstridsanfall, och även om man blir påsprungen, oavsett initiativ eller tidigare resultat under omgången.

Skjuter en salva: Vissa automatvapen kan avfira salvor – detta förklaras i detalj under "Vapenbeskrivningar".

Trött eller dåsig: RP kan bli trötta därför att de sovit för lite, vilket förklaras under Sömn och Viljestyrka, eller för att de utsatts för Onda Vägen-besvärjelsen Sömn.

Modifikation för Avstånd

Avståndet från den som använder ett projektilvapen till målet för attacken har betydelse för sannolikheten att träffa. Avgör hur stort avståndet är på något av följande tre sätt:

- Om man inte använder spelplan utan t.ex. tennfigurer, mäter man avståndet i centimeter, och multiplicerar det med 0,5. Detta ger avståndet i meter (två centimeter motsvarar en meter).
- Om man använder en spelplan med hexagoner räknar man helt enkelt antalet hexagoner mellan anfalla-



ren och målet. Räkna inte den hexagon som anfallaren står i, men tag med den som målet befinner sig i. Om skalan är 2 meter per hexagon, multiplicerar man antalet hexagoner med 2 för att få antalet meter. Om skalan är 5 meter per hexagon, multiplicerar man med 5 för att få antalet meter.

- Om man använder spelplan med rutor, kan man använda en linjal för att ta reda på avståndet. Se till att du använder rätt skala (skalan står på spelplanen). Mät från mitten av anfallarens ruta till mitten av målets ruta.

Om man inte vill vara så noga kan man istället räkna antalet rutor från anfallaren till målet, på samma sätt som på en hexagonkarta. Resultatet blir inte lika exakt, men det går fortare.

Det kan också hända att någon vill skjuta på ett flygande föremål eller något som befinner sig högt upp. Spelplaner är vanligtvis platta, så här går det inte att mäta avståndet. I så fall får CM helt enkelt uppskatta hur långt det är. Om man vill vara extra noga kan man räkna ut avståndet med hjälp av Pythagoras sats (i en rätvinklig triangel är $A \times A + B \times B = C \times C$, där A är det horisontella avståndet, B är höjden över marken, och C är det sökta avståndet).

När avståndet har fastställts, tittar man på Vapenbeskrivningen. Där står det hur stor chans man har att träffa med vapnet ifråga på det aktuella avståndet. Inget vapen kan användas bortom sitt maximiavstånd.

Projektiler i Närstrid

Om man använder ett projektilvapen mot någon som är inblandad i närstrid, finns det en avsevärd risk att man råkar träffa fel mål (kanske en vän – och det vore väl synd?). För att träffa ett bestämt mål i en närstrid krävs ett A-resultat på Handlingstabellen. Alla andra resultat som normalt skulle betyda att man träffat, betyder här bara att man träffat någon av de inblandade. Vem som träffats kan man avgöra med ett tärningsslag; åsätt alla de inblandade en lika stor chans.

Exempel: Rollpersonen Eric skjuter mot en zombie som är inblandad i närstrid med Alex, Benny och Carl, tre av Erics vänner. Eric får en träff, men det är inte ett A. Alltså kan han ha råkat träffa vilken som helst av de fyra inblandade. CM bestämmer att 1-25 betyder att zombien träffats, 26-50 betyder att Alex träffats, 51-75 betyder att Benny träffats, och 76 – 100 betyder att Carl träffats. Sedan slår han T100.

Automatisk Träff

Om man använder ett projektilvapen på nära håll mot en medvetslös, bunden eller på annat sätt hjälplös

människa (eller ett djur), behöver man inte slå några tärningar för att se om man träffat. Det blir automatiskt träff (dödande om man så vill). Rollpersoner får ändå slå för Tur om de råkar ut för något sådant; om Turkastet lyckas kommer anfallaren att tro att RPn är död, och inte göra något mer försök att skada honom.

NÄRSTRID

Strid man mot man, Vapnad eller Obevapnad, kallar vi här för Närstrid (en del människor kallar det för slagsmål...).



Restriktioner för Närstrid

- RP får inte både anfalla med projektilvapen och anfalla i närstrid i samma omgång.
- Överraskade personer och personer som flyr efter en misslyckad Skräckkontroll får inte utföra närstridsattacker.
- Varelser som kan göra flera attacker får använda både närstrid och projektilvapen i samma omgång. Sådana varelser som kan använda Onda Vägen kan göra det samtidigt som de är inblandade i närstrid.
- För att kunna utföra en närstridsattack måste anfallaren (vare sig det är en människa, ett djur eller en varelse) befinna sig inom 2 meter från den de vill anfalla, vid början sitt närstridssteg i omgången.



Närstridsfärdigheter och valmöjligheter

Rollpersoner kan skaffa sig färdighet i närstrid både med och utan vapen. Om man vill använda en färdighet som hör ihop med ett vapen måste man ha just ett sådant vapen. Att man har färdighet med långsvärd är inte till någon nytta om man har ett kortsvärd. (Tänka sig att hålla på och öva med en massa grejor! Mina egna klor duger utmärkt åt mig, tack!) Den som inte använder någon särskild närstridsfärdighet har sitt Slagsmålsvärde som procentchans för att träffa sin motståndare, vare sig de använder vapen eller inte. För den som använder en färdighet är färdighetsvärdet chansen att träffa.

Den som använder sitt Slagsmålsvärde kan välja mellan tre olika typer av attack: slå, slåss ojust eller klubba. Man måste ange vilket man väljer.

Att slå betyder helt enkelt att man riktar smockor mot motståndaren med knytnävarna.

Att slåss ojust betyder att man kastar sig över sin motståndare, biter, klöser, sparkar, stryper och försöker kasta omkull honom.

Att klubba betyder att man försöker träffa motståndaren med ett närstridsvapen eller annat tillhygge, som man inte har färdighet med.

Modifikation av närstridsattacker

Anfallarens situation kan påverka hans eller hennes chans att träffa i en närstrid. Tabellen här nedan visar några vanliga situationer och hur de påverkar chanserna.

Modifikationer närstrid

Situation	Modifikation
Anfallaren ligger på marken	-40%
Anfallaren i färd med att resa sig	-20%
Anfallaren flyttade sig denna omgång för att komma försvararen inpå livet	-20%
Anfallaren rusar mot försvararen med ett långt vapen	+20%
Anfallet sker bakifrån	+20%
Försvararen förlorade initiativet och flyr	+10%
Försvararen osynlig	-40%
Försvararen delvis osynlig	-10%

Anmärkningar:

Om inget annat sägs, är alla modifikationer kumulativa (man lägger ihop alla dem som gäller).

Ligger på marken: Modifikationen gäller om anfallaren inte reser sig innan han anfaller.

I färd med att resa sig: Modifikationen gäller om anfallaren låg ned i början av omgången men reser sig innan han anfaller.

Flyttade sig: Denna modifikation gäller om anfallaren inte befann sig inom 2 meter från sin motståndare vid omgångens början, och motståndaren inte har deklarerat någon förflyttning som skulle föra honom till anfallaren. Strunta i denna modifikation om anfallaren rusar mot försvararen med ett långt vapen.

Rusar med långt vapen: Här handlar det om att man rusar på någon med t.ex. ett spjut, hillebard, gevär med bajonett, eller något annat stickvapen som är minst 1,5 meter långt. Räkna med denna modifikation om anfallaren har haft en chans att få upp farten – dvs. om han har minst 5 meters sats. Strunta i modifikationen om försvararen har initiativet och flyr med högre hastighet än anfallaren.

Anfallet sker bakifrån: CM avgör om ett anfall kommer bakifrån eller inte. Om anfallaren vinner initiativet och börjar nästa omgång intill en motståndare som deklarerar att han tänker fly, kan man automatiskt använda denna modifikation. En försvarare som har initiativet kan bara anfallas bakifrån om han blir Överraskad eller om han anfalls av två eller flera motståndare samtidigt, från olika håll.

Försvararen förlorade initiativet och flyr: Denna modifikation gäller om försvararen har deklarerat att han tänker fly, och han förlorar initiativet. Observera: I vissa fall kan både denna modifikation och den för anfall bakifrån gälla samtidigt.

Att fly från närstrid

Som du kanske har märkt är det mycket riskabelt att fly från en närstrid – anfallaren får mycket större chans att träffa just då. Man skulle kunna dra slutsatsen att den som är dumdristig nog att börja slåss med en varelse, bör också vara dumdristig nog att fortsätta till det bittra slutet. Den som vill fly måste tala om det under den omgångens deklarationsfas, innan man slår om initiativet. Om den flyendes sida vinner initiativet kommer han undan, och eventuella närstridsattacker mot honom har ingen effekt.

Om den flyende däremot förlorar initiativet, får hans



motståndare två fördelaktiga modifikationer! Den som anfaller kan inte deklarera att han tänker förfölja sin motståndare under samma omgång som denne börjar fly. Om han vill förfölja kan han börja med det tidigast i nästa omgång.

Speciella Situationer i Närstrid

Man kan tänka sig massor av ovanliga eller speciella situationer som kan uppstå under en strid. Här är några riktlinjer:

1. Flera Anfallare: Högst tre personer kan samtidigt attackera ett och samma mål, om målet är ungefär av en människas storlek. Om man vill anfalla (eller blir anfallen av) något som är större eller mindre än en människa får CM avgöra hur många som får plats. Det är t.ex. rimligt att sex personer samtidigt kan anfalla ett mål som är stort som en häst. Upp till ett dussin råttor eller fladdermöss kan samtidigt anfalla en stående människa.

2. Automatiska Träffar: En motståndare som är medvetslös, bunden eller eljest hjälplös blir automatiskt träffad av alla attacker. Den som anfaller måste deklarera vad han vill åstadkomma – stridsresultatet är automatiskt A.

3. Knockout: Den som förlorar all sin Tålighet (så att Tåligheten är noll), och som inte samtidigt har ett Kritiskt Sår, blir slagen medvetslös. Detta förklaras vidare i Skador och Läkning. Man kan inte ange Knockout som "Avsett Mål", utom om man använder färdigheten Boxning eller Blydagg.

4. Fasthållning: Den som slåss med hjälp av sitt Slagsmålsvärde, och som är ojust kan ange fasthållning som "Avsett Mål". Ett A-resultat betyder då att anfallaren har lyckats koppla ett fasthållande grepp på sin motståndare. Den som blir fasthållen på detta sätt kan inte flytta sig eller göra något annat förrän han har tagit sig loss. Greppet tar lika många poäng från motståndarens Tålighet som en normal A-skada i den omgång det kopplas, och därefter 1T10 poäng varje omgång, så länge det håller. Anfallaren behöver inte slå fler tärningsslag för att behålla greppet.

Den som hålls fast kan bryta sig loss om han vinner initiativet och lyckas med en närstridsattack. En attack som bryter greppet orsakar normala förluster av Tålighet. Greppet bryts också om en tredje part träffar anfallaren med något slags attack. För färdigheten Brottnings gäller en variant av dessa regler (se Brottnings).

5. Strypning: Behandla strypning som en särskild

variant av fasthållning (se ovan). Strypning fungerar precis som fasthållning, utom i två avseenden: 1.) det kan inte användas mot varelser som inte andas (t.ex. en zombie), 2.) den som utsätts för strypning måste slå en Allmän Tålighetskontroll vid slutet av varje omgång, tills han tar sig ur greppet. Misslyckas kontrollen, betyder det att han har förlorat medvetandet och hans Tålighet faller omedelbart till noll. (Om försvararen har ett Kritiskt Sår dör han när hans Tålighet går ned till noll.)

STRIDSRESULTAT

Det finns två olika resultatnycklar för strid: Väpnad Strid och Obeväpnad Strid. All användning av projektilvapen räknas som Väpnad Strid. Attacker som utförs av varelser eller djur räknas också som Väpnad Strid, om inget annat särskilt anges i beskrivningen av den aktuella varelsen eller djuret (Se boken Det Okända). Närstridsattacker som utförs av RP eller ISP kan ske med eller utan vapen. Så fort man använder ett tillhygge av något slag är det Väpnad Strid.



Resultatnyckel: Obeväpnad Strid

E = Obetydliga skador. Försvararen förlorar 1 eller 2 poäng Tålighet (slå 1T10; 1-5 = 1 poäng, 6-10 = 2 poäng). Ingen annan effekt.

D = Lätta skador. Försvararen förlorar 2-20 poäng Tålighet (1T10×2). Ingen annan effekt.

C = Medelsvåra skador. Försvararen förlorar 4-40 poäng Tålighet (2T10×2). Ingen annan effekt.

B = Svåra skador. Försvararen förlorar 6-60 poäng Tålighet (3T10×2). Dessutom måste spelaren sätta ett kryss i en av rutorna vid Skrubbsår på rollformuläret (eller rollkortet, om man använder sådana).

A = Mycket Svåra Skador eller "Avsett Mål". Försvararen förlorar 6-60 poäng Tålighet (3T10×2). Dessutom måste spelaren sätta ett kryss i en av rutorna vid Lätta sår på rollformuläret. Om ett "Avsett Mål" har deklarerats, inträffar detta istället.

X = Knuffas omkull. Försvararen knuffas två meter bakåt av kraften i anfallet och faller omkull. Detta resultat gäller ovanpå alla andra resultat. Om försvararen höll på att göra någonting blir han avbruten – han



kan över huvud taget inte göra något mer i den innevarande omgången. Försvaren förblir liggande på marken tills han särskilt anger att han reser sig.

Lägg märke till att vissa närstridsfärdigheter har särskilda effekter, som inte finns med i resultatnyckeln, och som tillämpas ovanpå alla andra resultat.

Resultatnyckel: Väpnad Strid

E = Skrubbsår. Försvaren förlorar 1-2 poäng Tålighet (Slå 1T10; 1-5 = 1 poäng, 6-10 = 2 poäng). Han får dessutom ett skrubbsår, och spelaren måste kryssa i en av rutorna vid Skrubbsår på rollformuläret.

D = Lätta skador. Försvaren förlorar 2-20 (1T10×2) poäng Tålighet, och får ett Lätt Sår (sätt ett kryss vid Lätta Sår på Rollformuläret).

C = Medelsvåra skador. Försvaren förlorar 4-40 (2T10×2) poäng Tålighet, och får ett Medelsvårt Sår. Sätt ett kryss för såret på Rollformuläret.

B = Svåra skador. Försvaren förlorar 6-60 (3T10×2) poäng Tålighet, och får ett Svårt Sår. Kryssa i en ruta vid Svåra Sår på rollformuläret. Dessutom förlorar han 2-20 (1T10×2) poäng Tålighet vid slutet av varje omgång (inklusive den innevarande!) tills såret blir förbundet.

A = Kritiska Skador eller "Avsett Mål. Samma som B (Svåra Skador), men man sätter ett kryss vid Kri-

tiskt Sår istället. Om den anfallande har angivit ett "Avsett Mål använder man det som resultat istället.

X = Knuffas Omkull. Försvaren knuffas två meter bakåt av anfallets kraft, och faller omkull. Om han håller något i händerna måste han klara en Allmän Precisionskontroll – annars tappar han det. Alla oavslutade handlingar han höll på med avbryts. Den som har slagits omkull förblir liggande tills spelaren anger att han reser sig upp (i en senare omgång). Allt detta gäller ovanpå alla andra resultat.

Den som har fått ett Svårt eller Kritiskt sår förlorar Tålighet tills någon förbinder såret. Detta hindrar ytterligare förluster av Tålighet, men har ingen effekt för att läka skadan. Att lägga ett sådant förband tar normalt två omgångar, och kräver inga tärningsslag eller särskilda färdigheter. Förlusterna av Tålighet upphör när förbandet är färdigt. Förmågan Återhämtning av Tålighet från Vägen har samma verkan som ett förband.

VAPENBESKRIVNINGAR

I CHOCK kan rollpersonerna ha många olika slags vapen. I tabellerna här nedan kan du se vilka vapen som förekommer, och (när det gäller projektilvapen) vissa tekniska uppgifter.

Avståndstabell										
Avstånd:	I	MK	K	N	L	ML	EL			
Vapen Modifiering:	+20%	+10%	0%	-10%	-20%	-30%	-40%	AP	PO	OL
Musköt	3	18	70	90	115	135	180	1	1	4
Antik pistol	1,5	3	6	10	14	23	–	1	1	4
Automatpistol	1,5	5	8	11	15	20	23	8	4	1
Revolver	1,5	5	9	23	30	38	45	6	4	2 ¹⁾
Gevär	3	18	90	180	275	410	550	1-10	1-4	1
Maskingevär	3	18	90	180	275	410	550	1-20	4	1
Hagelgevär(2 pipor)	1,5	3	8	23	38	53	70	2	2	1
Hagelgevär(repeter)	1,5	3	8	23	38	53	70	5	4	2
Armborst	3	8	30	90	120	150	180	1	1	2 ²⁾
Långbåge	3	8	30	90	120	150	180	1	1	2 ²⁾
Kortbåge	1,5	3	15	30	45	60	90	1	1	2 ²⁾
Kniv/Dolk	1,5	3	5	6,5	8	10	13	–	–	
Spjut	3	8	15	23	30	45	60	–	1	
Yxa	1,5	–	3	5	6,5	8	10	–	1	
Bumerang	1,5	3	15	30	45	60	90	–	1	
Shuriken	1,5	3	5	6,5	8	10	–	–	1	



Förklaringar:

Avstånd: I = Intill, MK = Mycket Kort, K = Kort, N = Normalt, L = Långt, ML = Mycket Långt, EL = Extra Långt. Siffrorna är det maximala avståndet i meter för den givna modifikationen.

AP = Antal projektiler i magasinet. **PO** = Antal Projektiler som kan avfyras per Omgång av den som är Mästare på vapnet. **OL** = Antal Omgångar för att ladda om vapnet.

¹⁾ = 3 patroner kan laddas per omgång.

– = Ej tillämbart på detta vapen.

²⁾ = Se beskrivningen av färdigheter med Bågar, Kapitel III.

Antalet skott i ett gevärs eller automatgevärs magasin varierar mycket beroende på typ. Gevär har normalt 5 skott i ett magasin, automatgevär 20. Ett gevärs eldhastighet varierar också beroende på typ. PO är normalt 2.



Automatvapen

Maskingevär kan användas på två sätt: punkteld eller automateld. Om man skjuter punkteld kan man avfyras maximalt 4 skott per omgång. Om man skjuter en salva automateld går det åt 10 skott på en omgång.

Om man skjuter en salva automateld täcker man in hela det område man vill beskjuta, upp till 90 graders vinkel (se bilden här intill). Anfallaren slår bara en gång för att se om han träffar målet/målen, men varje försvarare slår en separat kontroll för sitt försvar. Anfallaren får en modifikation på +30%, och alla modifikationer som baseras på Målets Deklarerade Handling eller Målets Situation ignoreras. Alla andra modifikationer gäller som vanligt.

Hagelgevär

Hagelgevär kan träffa mer än ett mål med ett och samma skott. En träff med ett hagelgevär betyder att alla mål som befinner sig inom skottfältet har träffats (se figuren härintill). Varje försvarare slår en separat kontroll för försvar. Anfallaren använder de modifikationer som gäller det mål inom skottfältet som det är mest sannolikt att han träffar.

Om man missar med ett hagelgevär har man missat alla mål inom skottfältet.

Pilar

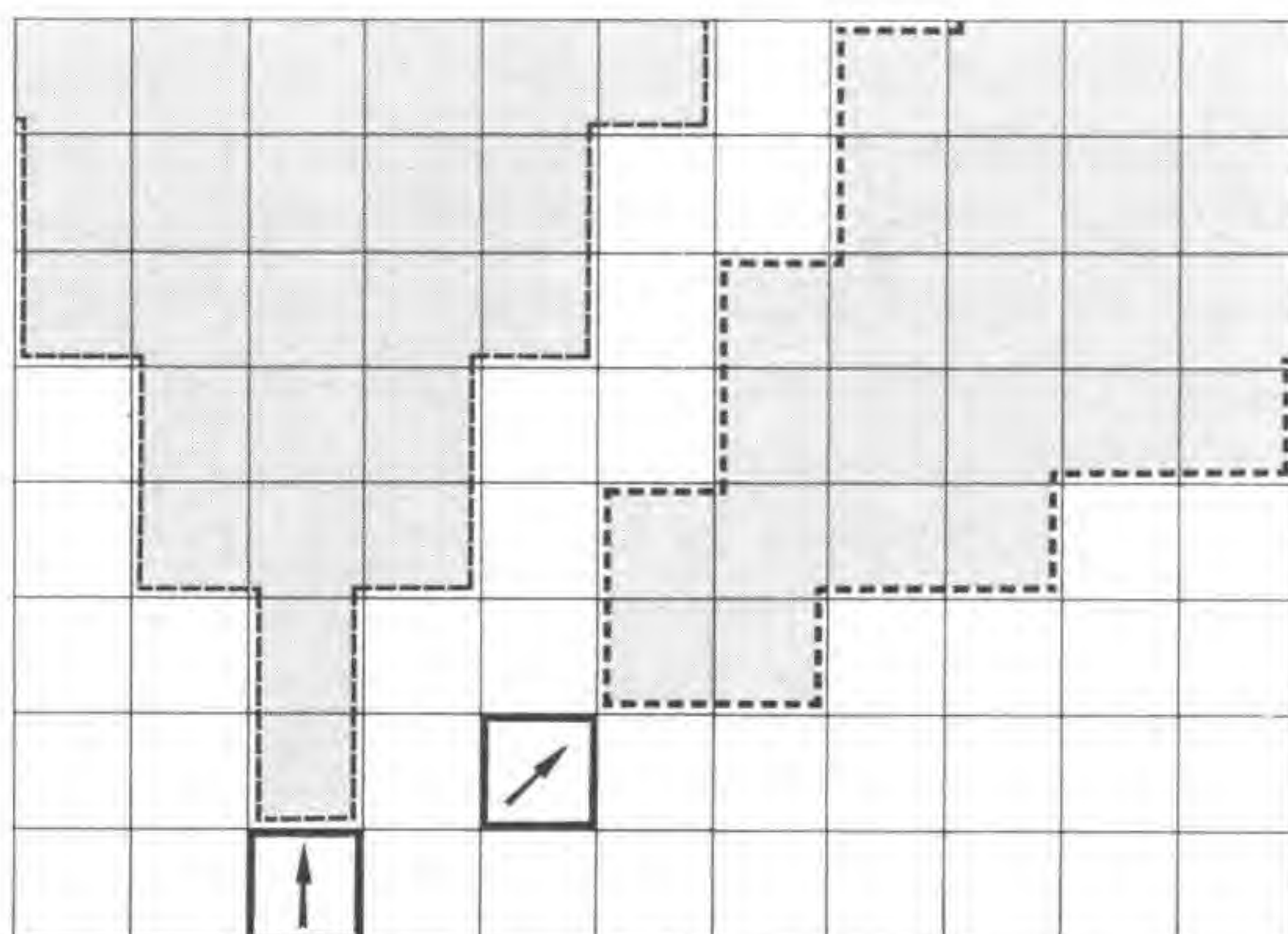
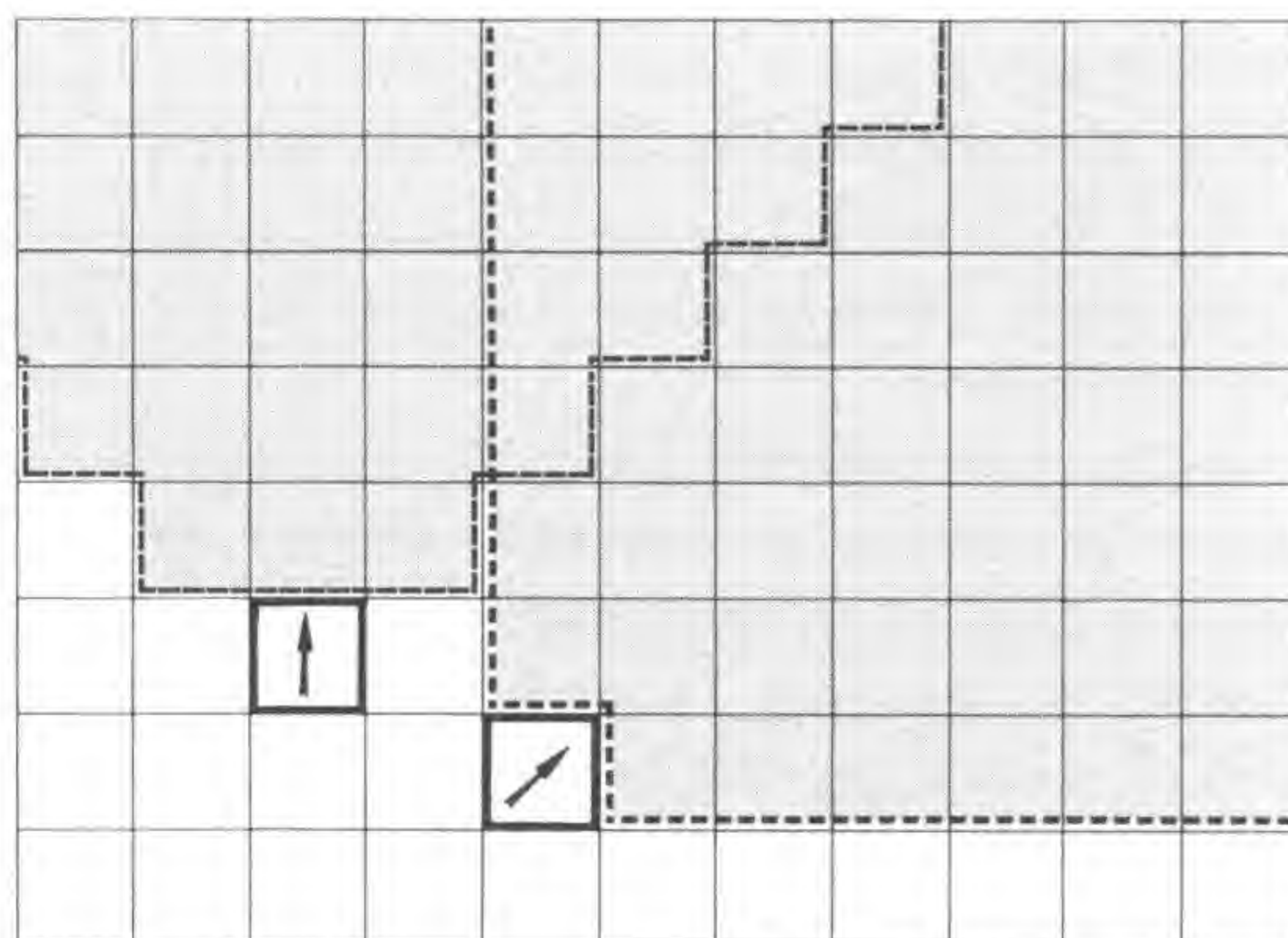
Pilar till de flesta typer av bågar bärs vanligen i ett koger som innehåller 12 eller 20 stycken. Armborst-pilar förpackas vanligen i buntar om 12 stycken.

Närstridsvapen

- Blydagg
- Dolk/Kniv
- Klubba
- Knogjärn¹⁾
- Nunchaku
- Spjut
- Hillebard
- Svärd (lång-/kort-/tvåhands-)

¹⁾Knogjärn kan användas tillsammans med färdigheten Boxning, eller om man använder sitt Slagsmålsvärde och Slår. Alla resultat av attacker med knogjärn räknas som Väpnad Strid och avläses på den Resultatnyckeln. I många länder är knogjärn olagliga.

Nästan vilket hårt föremål som helst kan användas som närstridsvapen.





SKADOR OCH LÄKNING

Rollpersoner, djur och varelser kan bli skadade i strid eller av andra orsaker, t.ex. eldsvådor, fall, trafikolyckor, sammanrasande byggnader och så vidare. (Varelser från det Okända är bra på att ordna "olyckor"...)

Alla skador mäts genom förluster av Tålighetspoäng. En persons Tålighetsvärde är ett mått på hur mycket skada han tål innan han förlorar medvetandet eller dör.

Det finns två olika typer av skador: vanliga skador och sår. Sår betyder allvarliga skador som t.ex. djupa skärsår, brutna ben och rubbade organ. Även mindre sår innebär blodförluster, och kritiska sår kan vara dödliga. Vanliga skador är helt enkelt blåmärken och allmän mörbultning, och innebär sällan några allvarligare inre skador.

Anteckna Skador

Var noga med att skriva upp alla skador så fort de inträffar. Spelarna bör bokföra alla skador som deras RP råkar ut för, i det avsedda utrymmet på rollformulären. CM bokför skador som drabbar djur, varelser och ISP på ett varelsformulär (finns i Det Okända).

Först måste man avgöra om det är fråga om sår eller vanlig skada. Om tveksamhet föreligger är det CM som bestämmer.

Vanliga skador bokförs genom att man subtraherar skadan från försvararens nuvarande Tålighet. Om försvararen ännu inte har blivit skadad är hans Nuvarande Tålighet lika med hans Tålighetsvärde. Det som blir kvar när skadan har dragits av är försvararens nya Nuvarande Tålighet. Sår bokförs på liknande sätt:

1. Drag av förlorad Tålighet och bokför försvararens nya Nuvarande Tålighet.

2. Sätt ett kryss på rollformuläret, i en av rutorna vid den aktuella typen av sår. Om det var ett Lätt Sår, sätter man ett kryss i en av de två rutorna vid Lätta, om det var ett Medelsvårt Sår sätter man ett kryss i en av rutorna vid Medelsvåra, och så vidare. Om båda rutorna vid ett visst slags sår redan är ikryssade, och man råkar ut för ytterligare ett sår av samma typ, sätter man istället ett kryss i den första lediga ruta som finns för ett allvarligare sår. Exempel: En person har två Lätta Sår, och får ännu ett Lätt Sår. Man sätter då ett kryss för ett Medelsvårt Sår. Om båda rutorna vid Medelsvåra också är ikryssade, resulterar det tredje

Lätta Såret i ett kryss för ett Allvarligt Sår, osv.

3. Förutom att vålla förluster av TÅL sätter Sår också en översta gräns på hur hög TÅL en person kan ha. I Sårtabellen visas hur hög TÅL en rollperson kan ha för olika Sår, angivet som en procentsats av sin friska TÅL. Om en RP har Sår av olika svårighetsgrad använder man begränsningen för hans svåraste Sår. Avrunda decimaler nedåt. Det högsta värdet för Tåligheten anges i den ruta som betecknas "TÅL förlorade pga Sår". Om någon har högre TÅL än den som är tillåten minskas hans nuvarande TÅL omedelbart till den högsta möjliga.

Sårtabell

Sår	Maximal TÅL
Skrubbsår	90%
Lätt Sår	80%
Medelsvårt Sår	60%
Svårt Sår	40%
Kritiskt Sår ¹⁾	30%

¹⁾ Kritiska Sår från vampyrbett 90%.

Exempel: Om en RP med en frisk TÅL på 60 får ett Medelsvårt Sår, är hans maximala TÅL ($0,60 \times 60 =$) 36 tills Såret har läkts.

4. Det har ingen extra effekt om rollpersonen får fler än 1 Kritiskt Sår. Han förlorar dock TÅL som vanligt.

5. Svåra och Kritiska sår orsakar blodförluster, som gör att man förlorar ytterligare ett antal Tålighetspoäng för varje omgång, tills såret blir förbundet. Vid slutet av varje omgång måste man bokföra sådana ytterligare förluster av Tålighet, som orsakas av Svåra eller Kritiska sår.

Verkningar av Skador

Ju mer skadad man blir, desto närmare kommer man medvetslöshet eller död. Den vars Tålighet faller till noll förlorar medvetandet eller dör.

Medvetslöshet: Den vars Tålighet faller till noll, men som inte har något Kritiskt Sår, blir omedelbart medvetslös i 1-100 minuter (CM slår ett procentvärde dolt för spelarna – resultatet är antalet minuter som personen/varelsen/djuret är medvetslöst.) Den som är medvetslös kan inte göra någonting förrän han återfår medvetandet. En medvetslös person kan väckas genom att duschas med kallt vatten, skakas, eller något sådant. Den som väcks ur medvetslöshet återfår automatiskt en poängs Tålighet.



Ett Svårt Sår som inte har blivit förbundet förvandlas automatiskt till ett Kritiskt Sår i samma ögonblick som personen återfår medvetandet.

Död: Den som har ett Kritiskt Sår dör i samma ögonblick som hans Tålighet faller till noll. (Att dö är naturligtvis tråkigare för vissa än för andra.)

Rollpersoner (och inga andra) får slå för Tur i dödsögonblicket. Om tärningsslaget lyckas betyder det att personen har fallit i koma i stället för att dö. Personen har noll poäng i Tålighet, och förblir i koma i 1T10 dagar (CM bör anteckna antalet). Under denna tid läker personen normalt, men återfår inte medvetandet.

Särskilda Typer av Skador

Jag kan tänka mig massor av olika sätt att skada rollpersoner (inte för att jag har något emot dig...). Slutresultatet är förstås alltid detsamma, medvetslöshet eller död – men det finns en del intressanta variationer på temat.

Eld: Eld kan orsaka brännsår och rökskador. Brännsår uppstår när det börjar brinna i kläderna på en rollperson eller varelse (vissa varelser har inga kläder), eller i pälsen på ett djur (vissa djur har ingen päls), eller om man t.ex. får brinnande vätska över sig. När något sådant händer orsakar elden ett Medelsvårt Sår per omgång, tills den är släckt eller avlägsnad. Vissa varelser skadas dock inte alls av eld. Rökskador uppstår när RP eller djur tvingas andas in rök, t.ex. om de är instängda i ett brinnande hus. Att andas rök ger ett Lätt Sår per omgång. Varelser tar ingen skada av rök – de har faktiskt inget alls emot att andas rök (ännu en av deras otrevliga vanor!).

Fall: RP som faller mer än 3 meter får fallskador.

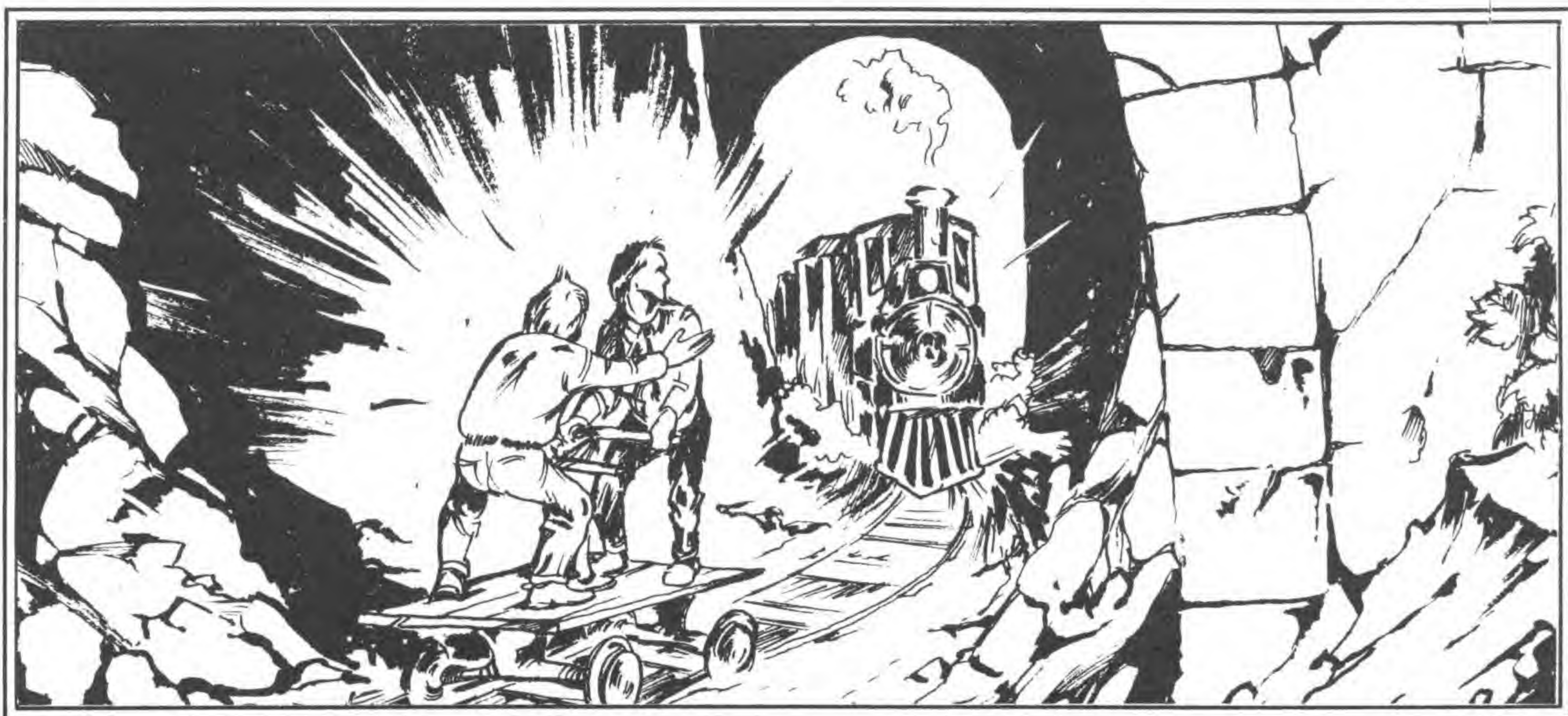
Tänk dig att fallet är en projektilattack med 100 procents grundchans att träffa. Modifiera chansen med +3 för varje ytterligare meter utöver de 3 första. (Alltså: om man faller 4 meter blir chansen 103 procent, vid 5 meter blir den 106 procent, osv.) Slå sedan T100 och subtrahera för att finna rätt rad under Attack på Handlingstabellen, precis som vid en Särskild Kontroll. Den fallande personen slår 1T10 för att avgöra vilken Försvarskolumn som ska användas. Använd Resultatnyckeln för Väpnad Strid.

Katastrofer: Katastrofer är t.ex. explosioner, hus som störtar samman, jordskred, laviner och andra olyckor som varelser ibland kan orsaka. Fastställ katastrofskador på följande sätt:

1. Avgör hur relativt farlig katastrofen är, med hjälp av riktlinjerna här nedan.
2. Behandla katastrofen som en projektilattack. RPna slår 1T10 för att avgöra vilken Försvarskolumn som ska användas.
3. Avläs resultatet på Resultatnyckeln för Väpnad Strid.

Det finns stora variationer i fråga om hur stor eller hur farlig en katastrof är. Utgå från en grundchans på 100 procent, och modifiera denna chans efter eget omdöme. Tänk på att en chans på 100 procent med stor sannolikhet betyder svåra eller kritiska skador. Om situationen ger vid handen att personerna kan ha en chans att klara sig, drar du av lite från grundchansen. Om de å andra sidan har klampat rakt in i en dödlig situation, ökar du chansen ordentligt.

Exempel: Om RPna har råkat ut för en skogsbrand bör chansen bli ungefär 90 procent. Om de befinner sig på översta våningen i en skyskrapa som rasar samman, blir chansen ungefär 175 procent.





Väder och kyla: Rollpersoner som befinner sig utomhus i dåligt väder i 24 timmar eller mer kan ta skada av t.ex. köld, blåst och regn. Slå ett procentvärde för var 24:e timme, och behandla det som om personen blev attackerad; chansen är 99 procent, och resultatet avläses i Kolumn 5.

Om omständigheterna ger vid handen att chansen att bli skadad är särskilt stor, t.ex. om personerna inte har varma kläder, kan CM kräva att man slår oftare än var 24:e timme. Färdigheten Överlevnad kan hjälpa RP att klara sig i hårt väder.

GIFT

Det händer att folk blir förgiftade i CHOCK. Oftast är det fråga om att de har blivit bitna eller stuckna av något giftigt djur. ISP använder sällan gift, och RP bör inte tillåtas att göra det. S.A.V.E. förbjuder sina medlemmar att använda gift. Den som bryter mot detta blir säkerligen utesluten ur organisationen – och varelserna är inte särskilt snälla mot före detta S.A.V.E.-medlemmar!

Alla gifter i CHOCK har en bestämd styrka, från 1 (det svagaste) till 10 (det starkaste). Människor och djur som får i sig gift måste göra en Särskild Kontroll för

som har samma nummer som giftets styrka. Resultatnyckel:

Misslyckande = *Dödlig förgiftning*. Den drabbade blir genast mycket sjuk och dör efter 1T10 omgångar, om han inte får motgift eller blir behandlad av någon som har förmågan Återhämta Tålighet från Vägen.

E = *Allvarlig förgiftning*. Den drabbade blir genast mycket sjuk, och dör efter 1T10 minuter om han inte får motgift eller Återhämta Tålighet från Vägen.

D = *Begränsad förgiftning*. Den drabbade blir svårt illamående efter 1T10 minuter, och måste ligga till sängs (kan inte göra något) i 1T10 dagar (om han inte får motgift eller Återhämta Tålighet från Vägen).

C = *Lätt förgiftning*. Den drabbade blir svårt illamående efter 1T10 minuter, och kan inte göra något i 1T10 timmar (om han inte får motgift eller Återhämta Tålighet från Vägen).

B = *Ofarlig förgiftning*. Den drabbade blir våldsamt illamående efter 1T10 minuter, och kan inte göra någonting på 1T10 minuter (om han inte får motgift eller Återhämta Tålighet från Vägen).

A = *Kontrollerad förgiftning*. Offrets kropp lyckas kontrollera giftet, och den drabbade känner inget av det.

Endast läkare har normalt motgift med sig. Den som har färdigheten Överlevnad kan om han så vill skaffa sig motgift mot ett eller flera djurs gifter, t.ex. ormgift eller spindelgift, om äventyret medför risk att man råkar ut för sådana djur.

RP måste slå för förgiftning varje gång de utsätts för gift; om man t.ex. blir ormbiten flera gånger i följd måste man slå en gång för varje bett. Följderna av flera samtidiga förgiftningar ska inte läggas ihop; personen drabbas av det svåraste resultatet han fått, alla andra resultat ignoreras.

Liksom alltid får en Rollperson slå för tur om förgiftningen leder till döden. Se Verknings av Skador.

ÅTERHÄMTNING AV TÅLIGHET OCH LÄKNING

Precis som det finns två sorters skador (vanliga skador och sår), finns det två olika sätt att läka skador. Läkning av vanliga skador kallas Återhämtning av Tålighet, och går relativt fort. Läkning av sår är svårare och tar längre tid.

Rollpersoner, varelser och djur återfår Tålighetspoäng genom att vila. Att vila betyder att tillbringa minst en omgång utan att göra någonting. Den



sin nuvarande Tålighet. Använd den Försvarskolumn



som blir anfallen har dessvärre misslyckats med att vila den omgången – oavsett vilket slag av attack det är fråga om (inklusive Onda Vägen eller Vägen). Vid slutet av varje omgång kan människor, djur och varelser återhämta Tålighetspoäng som förlorats på grund av vanliga skador. Det ursprungliga antalet Tålighetspoäng avgör hur många poäng man får tillbaka per omgång. Leta reda på den kolumn under Försvar på Handlingstabellen där den ursprungliga Tåligheten passar in (se de små siffrorna). Numret på den kolumnen är lika med det antal poäng som den skadade kan återhämta efter en omgångs vila.

Exempel: En person som normalt har 50 i Tålighet kan återhämta 4 Tålighetspoäng per omgång som han vilar. Addera de återhämtade poängen till den skadades nuvarande Tålighet efter omgången.

Läkning av Sår

De förluster av TÅL som förorsakas av Sår återvinns på samma sätt som TÅL som förlorats genom andra skador. Men Sår sätter skarpa gränser för hur mycket TÅL en person kan ha, vilket har beskrivits tidigare.

Att läka Sår kan vara en mycket långdragen process. En RP läker ett Sår (ett kryss) i taget, och börjar med de lindrigaste Såren. Hur lång tid det tar anges i Läkningstabellen. Läkningstiden fördubblas om RPn inte ligger till sängs. Den minskas med en fjärdedel om RPn befinner sig under läkarvård under perioden 1844–1944 och halveras för läkarvård under perioden 1945 till nutid. När läkningstiden har passerat för ett Sår raderas det bort från rollformuläret.

Läkningstabell

Sår	Läkningstid
Skrubbsår	2 dygn
Lätt Sår	1 vecka
Medelsvårt Sår	2 veckor
Svårt Sår	4 veckor
Kritiskt Sår	8 veckor

Vägen

Vissa RP har förmåga att hela skador med hjälp av Vägen. De kan ersätta eller komplettera den normala läkningsprocessen med hjälp av sina förmågor. Effekterna av normal läkning och läkning genom Vägen är kumulativa. Se Kapitel VI.

FÖRLUSTER OCH ÅTERHÄMTNING AV VILJESTYRKA

Ibland förlorar rollpersonerna Viljestyrka till följd av Skräckkontroller eller varelser som använder Onda Vägen. När detta händer drar man av förlusterna och antecknar det som blir kvar i utrymmet som är märkt Nuvarande Viljestyrka på rollformuläret. Den ursprungliga Viljestyrkan och färdigheter som grundas på Viljestyrka påverkas inte av sådana förluster. Alla kontroller för Viljestyrka sker för nuvarande Viljestyrka.

En rollperson vars viljestyrka har gått ned under 20 börjar känna sig darrig. Han vill inte vara med längre, och insisterar på att man snarast möjligt försätter sig i säkerhet. En sådan person kommer inte att delta i strid eller i att leta efter varelser. Om han blir anfallen kommer han automatiskt att försöka fly. Han kan inte anfalla alls. CM bör tillämpa denna regel strängt, oavsett vad spelaren säger. Om spelaren inte accepterar att hans rollperson är vettskrämd, kan det bli nödvändigt att CM tillfälligt tar över och spelar rollpersonen.

Om en rollpersons Viljestyrka går ned på noll kan han inte företaga sig någonting alls. Han kan bara lyda enkla order som "kom hit", "sitt ned", osv. Rollpersoner anfaller aldrig när de är i detta tillstånd. Den nuvarande Viljestyrkan sjunker aldrig under 0.

Viljestyrka och Sömn

Man kan återvinna förlorad Viljestyrka genom att sova. En RP återfår 10 poäng Viljestyrka för varje timmes oavbruten sömn. Men man kan inte lägga sig och sova utan att vara sömnig. Endast nattlig sömn återställer Viljestyrka.

Varelser återfår förlorad Viljestyrka på samma sätt som RP, men oavsett vilken tid på dygnet det är.

En RP som inte har sovit på 24 timmar måste klara en Allmän Kontroll för Viljestyrka för att hålla sig vaken. Misslyckande betyder att personen somnar och sover i 1T10 timmar. Kontrollen upprepas varje timme efter det att han varit vaken i 24 timmar. Personer som har varit vakna mer än 24 timmar eller mer är "trötta" och får en negativ modifikation på attacker med projektilvapen (se Modifikationer för Projektilvapen).

SJUKDOMAR

Vissa djur kan sprida sjukdomar genom sina bett. CM kan hitta på egna sjukdomseffekter som passar in i det



aktuella äventyret.

Använd sjukdomar med försiktighet. Ingen spelare trivs med att få sin rollperson försatt ur stridbart skick längre tidsperioder. Förväxla inte heller sjukdomseffekter som verkligen är skrämmande med sådana som enbart är smaklösa. Det bästa sättet att använda mystiska och överkliga symtom är för att öka spänningen och känslan av mystik i spelet. Vanliga och lätt identifierbara sjukdomar är enbart irriterande för spelarna, medan konstiga, okända symtom kan väcka deras intresse och nyfikenhet.

Använd dessa riktlinjer för att avgöra vilka särskilda effekter en sjukdom får:

1. Tag reda på om personen har blivit smittad eller inte. Chanserna finns med i beskrivningarna av de djur och varelser som är smittbärare.

2. Slå 1T10 för att avgöra hur allvarlig sjukdomen är. Resultatet anger vilken Försvarskolumn som ska användas på Handlingstabellen.

3. Låt den sjuke slå en Särskild Kontroll för sin nuvarande Tålighet, och använd denna resultatnyckel:

Misslyckande = Den sjuke sätter ett kryss för Kritiskt Sår, och förlorar 1 poäng Tålighet per dag tills han dör. Dessutom förlorar han 5 poäng per dag från sin Styrka, Vighet och sitt Slagsmålsvärde, och från alla Närstridsfärdigheter. De förlorade poängen återfås när han tillfrisknat.

E = Allvarlig sjukdom: Personen sätter ett kryss för ett Svårt Sår, och förlorar 1 poäng Tålighet per dag. När hans Tålighet går ned till noll blir han medvetslös i T100 minuter. Om sjukdomen inte har behandlats vid slutet av denna tid ändras såret till Kri-

tiskt, och personen dör. Förutom förlusterna av Tålighet förlorar personen också 5 poäng per dag av sin Styrka, Vighet, sitt Slagsmålsvärde och alla Närstridsfärdigheter. De förlorade poängen återfås när han tillfrisknat.

D = Begränsad sjukdom: Personen förlorar 1T10 poäng från sin nuvarande Tålighet varje dag i 1T10 dagar. Om (eller när) hans Tålighet går ned till noll faller han i koma i 1T10 dagar. När han vaknar är han helt frisk – ingen behandling behövs. Under sjukdomstiden förlorar personen tillfälligt fem poäng per dag av sin Styrka, Vighet, sitt Slagsmålsvärde och alla Närstridsfärdigheter.

C = Lätt sjukdom: Den drabbade personen mår inte bra i 1T10 dagar. Han kan delta i äventyr, men kan inte återvinna några Tålighetspoäng som förlorats pga Sår. Om han blir behandlad av någon med färdighet i Medicin avkortas sjukdomstiden till hälften.

B = Ofarlig sjukdom: Den drabbade får vissa små obehag, t.ex. halsbränna, orolig mage, värk i lederna, illamående eller huvudvärk under ett par dagar, men påverkas inte i övrigt.

A = Kontrollerad sjukdom: Personens immunförsvar tar kål på bakterierna, och han känner ingenting av sjukdomen.

Alla förluster av Tålighet upphör om en person med färdighet i Medicin lyckas behandla sjukdomen. Normal läkning börjar då ske. Den sjuke måste dock förbli sängliggande tills han eller hon är helt återställd, och kan inte delta i äventyr under tiden. Om den sjuke inte bryr sig om detta utan går upp, så upphör läkningen omedelbart och sjukdomen återkommer.



Du har säkert redan lagt märke till att en CHOCK-mästare har lika mycket att göra som en blodbank i Transsylvanien, för att hantera allt som händer under ett äventyr. En av hans mest krävande uppgifter är att spela alla de varelser, människor och djur som rollpersonerna möter under ett CHOCK-äventyr. Men ge inte upp; den här gamla korpen har en del goda råd som kan göra det hela mycket lättare. Handlingstabellen är faktiskt lika användbar för att hantera sådana här saker som för att avgöra stridsresultat. Men först kanske det är bäst att vi tar en titt på de tre olika typer av liv som spelarrollerna kan råka ut för i CHOCK:

Kapitel V: Andra Roller

Livsformer

1. Djur. Alla normala, icke-mänskliga kreatur som finns i den Kända världen, från guldfiskar till elefanter.

2. Icke-Spelar-Personer (ISP). Alla levande människor som inte är spelarroller.

3. Varelser. Alla livsformer som vare sig är ISP eller djur – allt från zombier till självaste greve Dracula.

DJUR

Nästan alla sorters djur som finns kan spela en roll i ett CHOCK-äventyr. Djuren finns ju hela tiden omkring oss, och det får man inte glömma när man gör ett äventyr. Djuren utgör en naturlig bakgrund i många situationer; några kor går och betar på den engelska landsbygden, fåglar sjunger i en tysk skog, en hund hörs skälla någonstans medan man går på en övergiven gata i London.

Ibland kommer djuren fram ur bakgrunden och tar en mer aktiv del i handlingen. En stor björn lufsar ut ur skogen och kastar sig över några oförsiktiga människor, som har råkat komma in på dess revir. Jaguarer och tigrar smyger bakom varje buske i jungeln. Runt greve Draculas slott vimlar det av blodsugande fladdermöss, råttor och vargar. Djur som är hungriga, eller som försvarar sina ungar eller sitt revir, kan gå till angrepp mot människor och är mycket farliga motståndare. (Jag borde veta – det har hänt att folk har varit ute efter mina ägg!)

Men djur kan också vara trevliga och användbara. Ridhästar och husdjur som t.ex. vakthundar, kan vara till stor hjälp – men de medför också ett stort ansvar.

Djurs Reaktionen

I de flesta fall är det ganska lätt att tänka ut vad ett djur kommer att göra. De gör oftast precis det som man väntar sig; hästar drar vagnar, stora kattdjur smyger på sitt byte, och fladdermöss hänger i mörka vindsutrymmen på dagen och väntar på att det ska bli natt.

Vissa situationer kräver dock att man slår tärningar för att avgöra hur ett djur reagerar:

1. Våld. Djur reagerar alltid på våldssituationer. Kanske djuret blir angripet av en varelse eller en människa, kanske någon skjuter ett pistolskott som träffar i närheten av djuret, kanske det ser att en strid pågår alldeles intill.

2. Annalkande Fara. Djur har stor förmåga att känna på sig när en fara hotar. Men eftersom de inte är lika klyftiga som människor (det är i alla fall vad människorna anser), händer det också att de känner sig hotade utan någon verklig orsak. De reagerar självklart på fientliga människor och rovdjur, men de kan också bli skrämda av en tom ölburk som blåses nedför trottoaren av en vindpust.

Många djur har känsliga sinnen, och kan ana faror långt innan rollpersonerna märker att något är på tok. De flesta vanliga tamdjur, som t.ex. hundar och hästar, märker faror på åtminstone 15 meter längre avstånd än människor. Vilda djur är ännu känsligare.

CM bör slå en Allmän Iakttagelsekontroll för att avgöra om ett djur (eller en flock av djur), märker en annalkande fara.

Men samtidigt bör CM inte glömma bort att det trots allt är han som sköter spelet. Han kan låta djur reagera när som helst, antingen för att skrämma spelarna eller



därför att det verkligen finns något som djuret borde reagera på.

3. Onda Vägen. Djur märker om det finns varelser från det Okända i närheten, och känner om någon använder Onda Vägen, även om spelarrollerna inte kan lägga märke till någonting. Alla djur har 20 procents chans att märka sådana företeelser upp till 60 meter bort. Om och när ett djur märker en varelse eller Onda Vägen, kommer djuret att visa det med en märkbar reaktion.

Det kan hända att spelarna försöker bära med sig husdjur överallt för att använda dem som ett slags alarmsystem. Det kan ta bort en del överraskningseffekter ur spelet. CM bör se till att det inte blir alltför effektivt, genom att lägga in en del falska alarm då och då. Låt hästen bli orolig bara för att en fågel flaxar till i ett buskage, låt hunden börja skälla utan anledning. Spelarna ska aldrig kunna känna sig riktigt säkra på vad som håller på att hända (förrän det är för sent...).

Hur tar man då reda på vad djuret gör när det reagerar på någonting? Det är enkelt: Slå ett procentvärde och subtrahera 20 från tärningsslaget. Sätt in resultatet under Attack på Handlingstabellen, och läs av i kolumn 4. Tolk bokstäverna så här:

Resultatnyckel för djurs reaktioner

D = Oroligt. Djuret blir irriterat, nervöst, högljutt

och svårt att kontrollera. Djurets husse eller matte måste ägna hela sin uppmärksamhet åt djuret för att hålla det under kontroll. Om ägaren har annat för sig avlägsnar sig djuret cirka 15 meter från den plats där kontrollen skedde.

C = Skrämt. Djuret vänder och springer bort från det som skrämde det. Ingen kan kontrollera djuret på åtminstone en omgång. Ryttare eller kusk måste klara en allmän Vighetskontroll för att inte falla av eller köra i diket.

B = Hysteriskt. Djuret går till anfall mot det som orsakat reaktionen. Ryttare eller kusk måste klara en allmän Vighetskontroll för att inte falla av eller köra i diket. Djuret bryr sig inte om vilka chanser det har att besegra sin motståndare; en liten hund kan mycket väl angripa ett lejon om den blir hysterisk.

A = Galet. Djuret anfaller närmaste RP, ISP eller djur. Du kan mycket väl själv bli anfallen – ett gott skäl att inte ha en panter som husdjur. Djurets husse eller matte får dock alltid en extra chans att inte bli angripen. Om situationen visar att djuret borde angripa sin ägare får denne slå en Allmän Kontroll för Personlighet. Om den lyckas kommer djuret att ge sig på närmaste alternativa mål istället.

X = saknar betydelse

Nu har vi alltså skrämt djuret ordentligt. Men ska vi bära oss åt för att lugna ner det? Om det är ett vilt djur





finns det ingenting man kan göra. Är det däremot ett husdjur eller ett riddjur, så kommer det att lugna sig om något av följande inträffar:

1. Hotet avlägsnas. Det som skrämde djuret försvinner. (Tyvärr är de flesta varelser inte särskilt arga; de går inte sin väg bara för att man ber dem!)

2. Utom räckhåll. Om ett djur har skrämmts av Onda Vägen lugnar det ned sig när källan till besvärjelsen är mer än 60 meter bort.

3. Lugnas ned. En RP kan försöka lugna ned sin häst eller sitt husdjur. Slå en Särskild Kontroll för Personlighet, och läs av resultatet i den kolumn där djurets viljestyrka passar in.

Resultatnyckel för att lugna ned djur

E = Djurets Slagsmålsvärde minskar med 10%.

D = Djurets Slagsmålsvärde minskar med 20%.

C = Djurets rädsla minskar med en nivå (se Resultatnyckeln för Djurs Reaktionen), och dess Slagsmålsvärde minskar med 20%.

B = Djurets rädsla minskar två nivåer, och dess Slagsmålsvärde minskar med 20%.

A = Djuret blir helt lugnt.

Exempel: Doktor Axel Simson kommer ridande på sin gamla trogna häst, Sessan, på en landsväg. Plötsligt fräser en vildkatt i snären. CM slår ett procentvärde för att se hur Sessan reagerar. Han får 74, drar bort 20, vilket ger resultatet 54. I kolumn 4 på Handlingstabellen ger detta bokstaven B; gamla Sessan har verkligen blivit ordentligt uppretad. Hon sätter av i galopp i riktning mot ljudet, rakt ut i grönskan.

Simson får naturligtvis problem! Han måste få stopp på den skenande hästen innan han ramlar av och bryter nacken. Först måste han slå en Allmän Vighetskontroll för att se om han lyckas hålla sig kvar i sadeln. Dr Simson har 50 i Vighet, och CM slår 42 – så det verkar som om doktorn trots allt lyckas klamra sig fast. Nu kan spelaren slå för att försöka lugna ned hästen. Spelaren slår en Särskild Kontroll för Personlighet, och CM ser att hästens Viljestyrka passar in i kolumn 2. Simsons Personlighet är 50, spelaren slår 15, subtraherar det från Personlighetsvärdet, och får 35. Där Attackraden och Kolumnen möts står ett A, vilket innebär att Dr. Simson lyckas lugna hästen.

Med de här reglerna i minnet bör CM kunna kontrollera i stort sett vilka djurreaktioner som helst. (Att kontrollera spelarnas reaktioner är en helt annan sak!)

ISP

Möten med andra människor är en av de viktigaste ingredienserna i CHOCK. De är, som baron von Frankenstein skulle säga, det som ger liv åt spelet. Under sina resor kommer rollpersonerna att möta alla möjliga sorters människor – från betydelselösa förbipasserande till sådana som blir avgörande för hur ett äventyr lyckas. ISP betyder Icke-Spelar-Person, och står för

alla de människor som inte är spelarnas rollpersoner. Vi delar in dem i två kategorier, beroende på deras betydelse för spelarrollerna.



Vanliga ISP

Med Vanliga ISP menar vi de människor som CM befolkar sina äventyr med, för att ge atmosfär åt spelet. Möten med sådana personer ger tillfällen till många handlingar och händelser som gör spelet roligt och intressant. Vanliga ISP behöver oftast inte reagera på något särskilt sätt när de möter rollpersonerna; de är gatsoparen som man går förbi på morgonen, butiksbiträdet som man köper vitlök av, bibliotekarien på universitetsbiblioteket som hjälper till att leta fram böcker om vampyrer. I de flesta fall utför vanliga ISP helt enkelt sina normala uppgifter, och bildar en verklighetstrogen bakgrund i äventyren. Men om CM vill göra det hela lite roligare kan han använda följande system för att avgöra hur folk reagerar, och få lite variation. Slå T100 och avläs resultatet här nedan:

01-05 Arg. Personen är helt enkelt skitförbannad på någonting. RPn har inget med det att göra, men måste ändå se upp. Om man förolämpar eller säger emot den arge måste man klara en Allmän Kontroll för Personlighet, annars blir det slagsmål.

06-10 Irriterad. Personen är irriterad på någonting, och försöker bli av med RPn så fort som möjligt.

11-15 Bråkig. Personen är ute efter bråk, och behandlar RPn ovänligt. Om han blir förolämpad eller hotad blir han Arg (se ovan).



16-20 Uttråkad. Personen är uttråkad och trött, och vill helst inte bli störd. Han hjälper inte till och ger ingen värdefull information, om man inte lyckas övertala honom.

21-25 Kylig. Personen ger snabb och effektiv service, men gör bara det som fordras av honom och visar ingen entusiasm. Han är rätt tråkig.

26-30 Klumpig. Stackars människa! Han försöker göra sitt bästa, men misslyckas hela tiden. Han tappar saker, snubblar, och gör en massa misstag.

31-35 Stängt. Den som vanligen utför det här jobbet är inte här idag. Om det finns en vikarie är denne okunnig och kan inte hjälpa till med något utöver det allra enklaste.

36-40 Ivrig. Den här personen är mycket ivrig att hjälpa till, och göra det snabbt – så snabbt att han har 40% chans att göra misstag.

41-45 Effektiv. Personen är snabb och korrekt. Han kan eventuellt även ge extra hjälp eller information.

46-50 Flörtig. Den här personen "stöter" på alla RP av motsatt kön. Om en RP lyckas med en Särskild Kontroll för Personlighet resulterar det i utmärkt service. Ett A-resultat kan till och med betyda att ISPen har blivit kär vid första ögonkastet!

51-55 Vänlig. En vänlig ISP är allmänt trevlig att ha att göra med, hjälper gärna till och förser RPna med extra information eller vad det kan vara, som CM vill att de ska få.

56-60 Stressad. Den här personen har haft en jobbig dag. Han är hetsig, irriterad och gör sannolikt misstag.

61-65 Fientlig. En ISP som är fientlig samarbetar bara under hot. Han ger falsk information och kan försöka lura RPna till något farligt.

66-70 Bråttom. Personen har inte tid att tala med någon, skulle just åka iväg någonstans eller sluta jobba.

71-75 Frågvis. Personen är nyfiken och frågar en

massa om RPnas angelägenheter. Vänliga frågor, men vem vet vad han kan ha i sinnet?

76-80 Nervös. En nervös ISP oroar sig för smådetaljer, räknar växeln tre eller fyra gånger, och gör alla omkring sig nervösa.

81-85 Nedlåtande. Den här personen är en riktig besserwisser som tror att han kan allt, vet allt och är överlägsen på alla områden. En självbelåten, stöddig typ.

86-90 Långsam. Den här personen är i och för sig vänlig, men tar god tid på sig och gör allting mycket långsamt.

91-95 Misstänksam. Personen frågar för mycket: Har ni tillstånd till det här? Vad är ni ute efter? Varifrån kommer ni? Vem skickade hit er? Kan jag få se er legitimation? Vad har ni för personnummer? Frågorna är mycket närgångna och otrevliga.

96-100 Ovillig. Den här personen är inte ett dugg samarbetsvillig, och gör inga försök att hjälpa till, inte ens om det är hans jobb. En riktigt osympatisk typ, alltså.

Om RPna försöker påverka en vanlig ISP på något särskilt sätt, t.ex. hota, övertala honom, be om hjälp osv. – går du direkt till tabellen för Direkt Påverkan, som används för Viktiga ISP, här nedan. Trots allt kan ju en vanlig ISP bli rätt viktig om man ger honom mycket uppmärksamhet!

Sist, men inte minst: CM är inte alls tvungen att följa mina råd. Håll dem bara i minnet, och spela ISPna på ett vettigt sätt, så att de blir trovärdiga. Om spelarna inte får lite atmosfär kan de kvävas (eller också kväver de sin CM istället). Men nu går vi vidare till viktigare personer.

Viktiga ISP

Till skillnad från vanliga ISP är Viktiga ISP sådana som påverkar eller kan påverka handlingen i ditt äventyr på ett avgörande sätt. De har en huvudroll i berättelsen. Sådana ISP kan vara allt från vaktmästaren på en kyrkogård som hemsöks av gengångare till poliskonstapeln som patrullerar gatan utanför spöket (och kanske upptäcker rollpersonerna när de håller på att bryta



sig in) – eller kanske den Store Skurken själv.



Ett varningens ord: Allt jag nu tänker säga om viktiga ISP och hur de reagerar gäller bara sådana som t.ex. vaktmästaren eller poliskonstapeln – sådana som kan komma att spela en viktig roll, men som inte är nödvändiga. De verkliga huvudpersonerna i ett äventyr, de som är helt nödvändiga för intrigen, är en helt annan historia. Dem måste du, käre CM, känna till i detalj! Det är din uppgift att veta i förväg hur de kan tänkas reagera och vad de kommer att göra. Om äventyret t.ex. utspelar sig vid Draculas slott, så måste du se till att du vet allt som finns att veta om vår gamle bekant, Blodsugarchefen. Du måste veta vad han kan tänkas göra när rollpersonerna kommer och hälsar på. Samma sak gäller andra huvudpersoner: för dem blir det aldrig fråga om att slå några tärningar för att avgöra hur de reagerar; om du är värd att kallas CM måste du själv kunna avgöra det, i enlighet med vad du vet om personen i fråga.

Men åter till ämnet! ISPs reaktioner bör behandlas på två olika sätt: genom kontroll för Situation eller för Direkt Påverkan.

Kontroll för Situation utförs när en ISP har anledning att reagera på något han ser eller hör, en situation som han hamnat i, som har betydelse för spelet. I sådana fall

är det hans egen personlighet som avgör hur han reagerar. Slå ett procentvärde, subtrahera 20 och använd resultatet för att hitta rätt rad under Attack på Handlingstabellen. Läs av där denna rad möter den kolumn som motsvarar ISPs Personlighet. Här är resultatnyckeln:

Resultatnyckel för Situationskontroll

- E = Litet intresse
- D = Begränsat intresse
- C = Medelstort intresse
- B = Stort intresse
- A = Extremt intresse
- X = Vänlig eller fientlig reaktion¹⁾

¹⁾Det är bäst att CM avgör om reaktionen ska vara vänlig eller fientlig, beroende på omständigheterna. Om situationen är sådan att det kan bli vilket som, slår man 1t100 och låter 01-50 betyda vänlig och 51-100 betyda fientlig. Resultat som inte innehåller ett X antas vara neutrala.

Exempel: Polisman John Berg patrullerar en gata i närheten av Kullmanska Villan, en stor privatvilla som länge har stått tom. Plötsligt hör han en serie pistolskott. Som en god polis måste han naturligtvis undersöka vad det är fråga om. Det behövs inget tärningsslag för att avgöra att han kommer att undersöka saken – det är ju hans jobb. Däremot behöver vi ta reda på hur pass intresserad han blir – hur mycket energi han kommer att lägga ned på att gå till botten med det hela.

John Berg har ett Personlighetsvärde på 50. Det betyder att resultatet ska avläsas i kolumn 4. CM slår 1T100 och får 70, drar ifrån 20, och finner ett B där Attackraden möter kolumn 4. Berg har alltså blivit mycket intresserad. Han knäpper upp pistolhölstret och springer mot huset. Jag slår vad om att du är extremt intresserad av att få veta vad som kommer att hända när han stöter ihop med våra tappra rollpersoner! För att få reda på det måste vi gå vidare till den andra typen av reaktionskontroll.

Kontroll för Direkt Påverkan används när rollpersoner och ISP möts ansikte mot ansikte; situationer där RPna kan argumentera, luras, smickra, flörta eller hota för att påverka en ISP. Kontrollen visar hur icke-spelarpersonerna reagerar på mötet med rollpersonerna. Det jag nu ska förklara är en av de vanligaste procedurerna i spelet, så läs noga!

Hur en ISP reagerar beror dels på rollpersonens Personlighet, dels på hur RPn försöker påverka ISPen. Om man försöker lura en ISP beror det på hans Iakttagelseförmåga om man lyckas; om man ber om hjälp beror det på hans Personlighet om han ställer upp. På tabellen här nedan kan du se vilken Egenskap en ISPs reaktion beror på i olika situationer.

Först slår spelaren en Särskild Kontroll för sin Personlighet. Sedan avläser han resultatet i den kolumn där ISPs värde i den aktuella Egenskapen passar in.



Kontroll för direkt påverkan

Typ av påverkan	ISP Egenskap
Vardaglig fråga eller begäran	Personlighet
Begäran om hjälp, ingen fara	Personlighet
Begäran om hjälp i fara	Personlighet
Lögn, bedrägeri	Iakttagelseförmåga
Övertalning	Viljestyrka
Hot om våld	Viljestyrka

Förklaringar:

Vardaglig fråga eller begäran. Här handlar det om normala kontakter där man inte försöker påverka personen på något anmärkningsvärt sätt. "Kan ni säga mig hur man kommer till Storgatan?"; "Skulle jag kunna få växla en tia till ett telefonsamtal?"; "Har ni möjligen sett till en brun tax som heter Sickan?" Ett misslyckande betyder att personen vägrar hjälpa. Det här är inte aktuellt när det gäller polisman John Berg – den situation han är på väg in i verkar knappast vardaglig.

Begäran om hjälp, ingen fara. RPn ber personen om något som innebär en ansträngning eller ett visst extra arbete. "Konstapeln, min kompis råkade skjuta sig i foten när han höll på att rengöra sin pistol. Skulle ni vilja hjälpa mig att få honom till sjukhuset?" Misslyckande betyder att ISPen vägrar hjälpa till.

Begäran om hjälp i fara. Det här ställer uppenbart större anspråk på ISPens villighet att hjälpa. "Konstapeln, det sitter en beväpnad galning på övre våningen och hotar att döda oss. Kan ni hjälpa oss att oskadliggöra honom? Misslyckande betyder att personen vägrar hjälpa.

Lögn, bedrägeri. RPna berättar en osann historia för ISPen, och hoppas att han går på bluffen och handlar därefter. "Pistolskott? Nej, här är det ingen som har skjutit. Jag tyckte att det kom från huset bredvid." Observera att här ställs RPns Personlighet mot ISPns Iakttagelseförmåga. Ett misslyckande betyder att personen genomskådar lögnen. I så fall reagerar han genast fientligt.

Övertalning. Rollpersonerna försöker påverka ISPens uppfattning eller attityd. "Ja konstapeln, det var vi som sköt här inne, men ingen blev skadad, och situationen är under kontroll. Tack i alla fall." Om RPna berättar sanningen räknas det som övertalning, men

om de ljuger (någon kanske verkligen blev skadad), räknas det som Lögn eller bedrägeri. Misslyckande betyder att RPna inte lyckas övertala eller påverka personen.

Hot om våld. RPna försöker skrämma personen att göra som de vill. "Hördu grabben, vi behöver ingen hjälp av dig. Stick – annars kan det gå håll på dig!" Misslyckande betyder att personen blir arg; det är stor risk för slagsmål.

Resultatnyckel för Direkt Påverkan

Misslyckande: RPna lyckas inte påverka personen på önskat sätt. Resultatet beror på vilket slags påverkan det var fråga om (se ovan).

E = Svagt positiv reaktion. ISPn är osäker men säger inte direkt nej.

D = Begränsat positiv reaktion. Personen överväger saken, men är tveksam.

C = Positiv reaktion. Personen gör något av det som RPna vill.

B = Mycket positiv reaktion. Personen ställer gärna upp på det som RPna vill, men bara om det inte innebär några risker.

A = Synnerligen positiv reaktion. Personen gör glatt vad som helst som RPna vill, inom rimlighetens gränser (det är inte rimligt att han offrar sitt liv eller skadar en oskyldig person).

X = Saknar betydelse

CM kan justera dessa resultat efter vad han eller hon anser rimligt med tanke på situationen.

Tillbaka nu till polisman John Berg! Han springer fram till huset. Situationskontrollen har redan visat att han är mycket intresserad av vad som pågår. Han bör handla som en polis kan tänkas göra i en sådan situation: han frågar rollpersonerna (som sköt på spöken) om någon har blivit skadad, vem som sköt, och varför. Sedan ber han att få se pistolen, och vill antagligen söka igenom huset. Nu är det dags att kontrollera för Direkt Påverkan. Polisen har många obesvarade frågor. Vad sköt RPn på? Vad gör RPna i huset över huvud taget?

Dr Axel Simson (som inte rider på Sessan längre) är en mycket ärlig människa. Han får problem med att hitta på en trovärdig historia. Han säger att han kommit hit förse, vilket innebär att resultatet ska avläsas i kolumn 5. Simson har 50 i Personlighet, och slår 84 med T100 – han har helt misslyckats med att ljuga. Konstapel Berg går inte på bluffen; han sätter handbojor på Dr Simson och befäller hela gruppen att följa med till polisstationen.

Det finns, förutom sådana situationer som täcks av Situations- och Direkt Påverkan-kontroller, två andra sätt att påverka ISP. Ett av dem är lite skumt.

Mutor

Ja, sånt händer ju faktiskt. Jag tycker inte heller om det, men ibland kan pengar tala ett tydligare språk än



den mest charmerande rollperson. I vissa fall har rollpersonerna inget annat val än att använda mutor – deras ovanliga motståndare och hemliga verksamhet gör det nödvändigt att tänja på reglerna. Vissa myndighetspersoner är korrumperade, och kräver mutor till och med för att sköta sitt jobb! Man kan bli tvungen att ge några sedlar till en gränsvakt, eller kanske till en bibliotekarie som har hand om hemliga dokument. Oavsett var eller när ett utförsök äger rum bör CM följa nedanstående steg för att avgöra vad som händer:

1. Låt rollpersonen erbjuda mutorna.
2. Avgör hur stor chans det är att ISPen är ohederlig. 30% är en bra utgångspunkt (slå T100; 0-30 betyder ohederlighet.), men CM kan modifiera chansen beroende på vem personen är och andra omständigheter.
3. Om ISPen är hederlig (70% chans enligt våra riktlinjer) vägrar han ta emot pengarna, och det finns dessutom risk för att han blir förolämpad. Slå T100 igen: 0-30 = förolämpad, 31-100 = vägrar blankt. En förolämpad ISP försöker anmäla utförsöket och överlämna den skyldige till polisen eller andra myndigheter.
4. Även om personen är ohederlig kan det tänkas att han tycker att mutan är för liten. Tabellen visar det minsta belopp en ISP med ett visst yrke kan tänkas vänta sig:

Belopp	Tänkbara yrken
100 Kr	Soldat, vakt, milis, polisman, lägre tjänsteman
1000 Kr	Officer, polisbefäl, kommunalpolitiker
10000 Kr	Högre officer, riksdagsman, domare, jurist, direktör, läkare, professor
50000 Kr	Borgmästare, landshövding, högre jurist, revisor, bankman
500000 Kr	Minister, diktator, president

Mutorna är beräknade i nutida svenska kronor. Om äventyret utspelas längre tillbaka i tiden måste man justera dem eftersom penningvärdet växlar. Värdena här ovan är allmänna riktmärken, men naturligtvis kan det förekomma stora variationer. CM måste använda sitt omdöme i varje enskilt fall. I ett fattigt U-land räcker 100 Kr antagligen för att muta en ohederlig polis – i Sverige skulle det antagligen behövas mycket mer.

Hur stor muta som krävs beror också på vad det är man vill ha utfört; 100 Kr kan kanske räcka för att få en ohederlig polis att blunda för en fortkörning, men det räcker knappast för att få honom att blunda för ett inbrott.

Möjligheten att muta varierar också mycket från land till land. T.ex. är det mycket sällsynt att svenska tjänstemän är korrumperade, medan i ett land som Sovjetunionen eller Colombia tillhör mutor vardagsrutinerna.

Det kan också hända att man använder något annat än pengar som muta. En professor, som skulle kosta 10 000 kronor att muta, kanske låter sig övertalas om han får en sällsynt bok som han är intresserad av, trots att den bara har kostat 2 000 kronor.

5. Om den erbjudna mutan är alldeles för liten, slår man en gång till för att se om ISPen blir förolämpad (se punkt 3 ovan).

Oavsett hur mycket man betalar är det nästan omöjligt att få ISP att utföra olagliga handlingar som innebär risk för deras eget liv. Det är också mycket svårt att få dem att ta andra uppenbara risker (t.ex. att förlora jobbet).

Vänner och Lojalitet

Om en rollperson begär det kan CM låta honom eller henne försöka göra sig till vän med en ISP, under förutsättning att denna ISP har reagerat positivt från början. För att se om RPn lyckas går man till väga på samma sätt som vid en kontroll för Direkt Påverkan för en vardaglig begäran.

Misslyckande, E, D, C, B = Förhållandet mellan RPn och ISPen förblir som tidigare, men ingen varaktig vänskap utvecklas.

A = ISPen blir en trogen vän.

Om rollpersonen misslyckas med att bli vän med en ISP, kan han aldrig mer försöka bli vän med den personen.

En ISP som har blivit vän med en RP är en vän för livet. Han eller hon är beredd att riskera sitt liv för rollpersonen. Ickespelar-vänner följer normalt inte med på äventyr, men en sådan vän kan t.ex. råka i fara och behöva hjälp eller pengar, eller kanske bli hotad för att påverka RPn.

En RP kan bara ha en sådan trogen vän per 10 poäng Personlighet, avrundat nedåt. En person som har 36 i Personlighet kan alltså ha 3 ISP-vänner, den som har 80 i Personlighet kan ha 8 stycken.



ISP och det Okända

En av de svåraste uppgifter en RP kan ställas inför är att försöka övertyga en ISP om att något underligt pågår någonstans, något som inte har några "naturliga" orsaker. Det är mycket svårt att få en förnuftig människa, t.ex. vår vän polisman Berg, att tro på spöken eller varulvar. CM bör se till att sådan övertalning alltid förblir mycket svår, antingen genom att låta alla bevis försvinna, eller också genom att se till att bevisen är sådana att de lätt kan förklaras bort.

Trots detta finns det faktiskt många människor som är tillräckligt öppna för att lyssna när någon talar om det Okända, eller som själva tror sig ha mött en varelse därifrån. Att hitta en sådan person kan ge rollpersonerna viktiga fördelar. Chansen att man lyckas få någon att tro på berättelser om det Okända är mycket liten, men den finns. När en RP försöker övertyga en ISP om att något övernaturligt verkligen har inträffat slår man tärning tre gånger.

1. Om det första tärningsslaget visar 1-9 tror personen inte ett dyft på historien, oavsett hur väl man argumenterar. Om resultatet bli 0 har personen däremot blivit osäker på saken, och fortsätter att lyssna med ett visst intresse. I så fall går man vidare till tärningsslag nummer två.

2. Om det andra tärningsslaget visar 1-9 fortsätter personen att vara osäker, men vill ändå inte gå med på att sådana saker verkligen kan hända. I morgon bitti kommer han sannolikt att ha hittat på ett sätt att förklara bort alltihop. Om tärning 2 visar 0, tror han däremot att det kan ligga något i det som RPN säger. Han försöker fortfarande hitta bortförklaringar, men har svårt att komma på något bra. Gå då vidare till tärningsslag tre.

3. Om det tredje tärningsslaget visar 1-9, kommer personen att fortsätta vägra tro på historien, även om han medger att den är svår att förklara bort. Om resultatet däremot blir en nolla har RPN lyckats övertyga honom. En sådan övertygad ISP kan sedan i sin tur övertyga andra ISP på samma sätt – han lyckas om det tredje tärningsslaget visar 0 eller 9. En övertygad ISP kan bli medlem i S.A.V.E. och kan, om CM så vill, fungera som sådan i kommande äventyr.

Det som har sagts här ovan gäller främst om det är en RP som diskuterar med en ISP och försöker övertyga honom om att övernaturliga saker har inträffat. Om en ISP själv blir vittne till övernaturliga fenomen eller får se påtagliga bevis, blir det naturligtvis lättare för honom att tro på rollpersonernas berättelser om det Okända. Men sådant inträffar naturligtvis ytterst sällan.





VARELSER

Eftersom CHOCK är en resa in i skräckens värld, har det mycket stor betydelse hur CM hanterar monster och varelser. Varelsernas funktion i spelet är att framkalla skräck. Alltså bör CM se till att varelserna handlar på det hemskaste tänkbara sättet. Det behövs inga regler eller tärningsslag för att se vad monstren och varelserna ska göra – tvärtom är det viktigt att de kan handla fritt och oberäkneligt. Vissa varelser har ingen egen tankeförmåga utan kontrolleras av andra – t.ex. zombien i Warwick House. Andra är intelligenta, och bör då också agera intelligent. Alla varelser är helt igenom ondskefulla.

Trots att varelser från Det Okända är onda och elaka, kan det hända att rollpersonerna får anledning att förhandla med dem. CM bör endast tillåta detta i undantagsfall, och bara i kritiska situationer. Om rollpersonerna försöker tala med eller påverka en varelse, använder du samma system som för Direkt Påverkan med ISP, men drar av 20 från RPns Personlighet innan du läser av resultatet. Även om resultatet skulle bli mycket positivt, kommer ingen varelse någonsin att verkligen bättra sig eller ge upp sina mål eller ägodelar. Det går inte att omvända varelser. En positiv reaktion betyder sannolikt att varelsen ljuger för att vinna tid.

Intelligenta varelser som t.ex. vampyrer eller varulvar kan försöka dölja sin ondska, t.ex. för att lura sina offer i en fälla. Att en varelse är ond behöver alltså inte nödvändigtvis betyda att den genast kastar sig över folk med näbbar och klor (skratta inte, för då biter jag dig i örat!).

SAMHÄLLETS REAKTIONER

Människor reagerar inte bara som enskilda individer, utan också som medlemmar i olika grupper och organisationer. Polisman John Berg är ju inte bara John Berg, utan också en medlem av polismakten. Detta påverkar naturligtvis hans reaktioner i olika sammanhang. (Vi korpar är däremot alltid bara oss själva!) Om CM tänker ordna mer omfattande äventyr kan det vara bra att tänka på hur några av de följande grupperna kan tänkas reagera när folk börjar springa omkring och jaga vampyrer, och skapar kaos och förvirring.

Civila myndigheter

Det kan handla om sociala myndigheter, departement,

hälsovårdsnämnder och andra lokala eller nationella myndigheter. Om de är vänligt inställda (och det får CM avgöra) så är de främst intresserade av att det område de administrerar är lugnt och välordnat, att medborgarna inte blir skadade eller råkar i panik. De tror inte på det Okända, förklarar bort övernaturliga händelser som verk av galningar eller utländska terrorister, och är oftast inte villiga att samarbeta med RPna.

Polisen

Polisen vill skydda allmänheten. De tror inte på det Okända. För dem är det fråga om att hitta vanliga brottslingar, inte att jaga spöken. De är inte intresserade av att hjälpa RPna, och om RPna bryter mot lagen kommer polisen inte att godta några ursäkter.

Präster

Präster är främst intresserade av att vårda människornas tro. De är lika intresserade som RPna av att bekämpa ondska i alla dess former, men det är få av dem som tror att sådana varelser som spöken och vampyrer existerar. (Präster kan dock vara mer mottagliga än andra för tal om övernaturliga ting.) Sådana präster som tror på det Okända och Vägen blandar aldrig ihop detta med sin religiösa kallelse; deras uppgift är inte att slåss med monster utan att förkunna evangelium och slåss mot människornas synd och ondska. Oftast gäller ungefär detsamma för religiösa funktionärer i andra religioner än kristendomen.

Militära myndigheter

Militärens uppgift är att försvara medborgarna från främmande makter. Men även om man mycket väl skulle kunna kalla varelser från det Okända för "främmande makter", så tror militärer hellre att farorna kommer från andra länders krigsmakter. Militära myndigheter samarbetar inte med RP, och om RPna skapar oordning i samhället kan det hända att militären misstänker dem för att vara spioner eller sabotörer!

Näringslivet

Inom handeln och industrin är folk mest intresserade av att affärerna ska gå vidare som vanligt. De gillar inte när det händer saker som oroar allmänheten eller stör den vanliga ordningen. Sánt är inte bra för affärerna!



Affärsmänniskor är vana vid konkreta, påtagliga saker (som vinst och förlust) och tror inte på varelser eller något Okänt.

Pressen

Om en journalist är hederlig kommer han att hålla sig till fakta så mycket som möjligt – fakta om den vanliga världen, och inte vidskepelse! Tyvärr är det inte alltid journalisten som sist och slutligen avgör vad som kommer i tidningen eller radio/TV. Det finns folk i massmedia som inte bryr sig ett dugg om vad de skriver, bara det säljer bra. De bekymrar sig mer om att få en stor upplaga än om att ge en riktig redogörelse för händelserna. I länder som Sverige är många journalister också mycket intresserade av att framstå som "kritiska", vilket betyder att alla berättelser om det Okända kommer att framställas i ett löjets skimmer.

Allmänna opinionen

Den allmänna opinionen är ungefär densamma som hos andra grupper; folk blir rädda om onda saker händer, men söker främst efter naturliga förklaringar. Mycket få människor känner till S.A.V.E., och S.A.V.E. föredrar att det förblir på det sättet. Organisationens syfte är att utforska och bekämpa det Okända – inte att sprida information

Allt det här är bara några enkla riktlinjer för CM. Om man vill kan man använda Situationskontroller för att avgöra hur olika grupper eller organisationer reagerar. Kom dock ihåg att det inte alls är säkert att en viss person tycker likadant som den grupp han tillhör. Det finns stora individuella skillnader.

Dessutom kan det vara stora skillnader på hur RPna blir bemötta i olika länder. Mycket beror på tid, plats, kultur och religion. En bra CM tar sig tid att fundera ut

sådana saker innan spelet börjar, så att det blir så realistiskt som möjligt. Ju mer detaljerad och realistisk bakgrunden till äventyret är, desto hemskare blir det när något Okänt börjar smyga omkring.

Juridiska problem

Det är ganska troligt att rollpersonerna förr eller senare kommer i klammeri med rättvisan. Om deras Kontroller för Direkt Påverkan misslyckas, kan det hända att de blir åtalade för något brott. I så fall bör CM låta alla RP slå en Allmän Kontroll för Tur. Ett misslyckande betyder att personen döms som skyldig (straffet får CM avgöra beroende på brottet, tidsperioden och vilket slags samhällssystem som råder). En lyckad kontroll betyder att RPN förklaras oskyldig. Rättegången tar 1t10 dagar (efter gripandet). Så fort går det kanske inte i verkligheten, men om vi skulle låta det ta så lång tid skulle spelet nog bli tråkigt.

RP som har färdighet i Journalistik eller Undersökning kan hjälpa till att försvara andra RP. Varje fördelaktigt vittne som en sådan RP lyckas hitta ger den åtalade +10% modifikation på sin Tur när man slår om saken. Mutor eller färdigheten Etikett kan eventuellt användas för att påverka en korrumperad domare eller för att omvandla ett fängelsestraff till villkorlig dom.

S.A.V.E. kan eventuellt betala borgen för en anklagad RP om allt annat misslyckas. Det tar i så fall 1T10 veckor att ordna borgen – och man kan bara göra det i sådana länder där borgen förekommer. T.ex. har Sverige inget borgenssystem.

En annan möjlighet när det gäller åtal mot rollpersoner är naturligtvis att rollspela rättegången! CM får då vara både domaren och åklagaren, och den åtalade får försvara sig efter bästa förmåga. Då gäller det verkligen att väga argumenten och bevisen, och det ställer stora krav på CM.



Hamlet sade en gång till en vän: "Det finns mer i himlen och på jorden, Horatius, än du kan drömma om i din tanke". Hamlet och Horatius hade just sett ett riktigt spöke, så de kunde inte förklara bort sådant som "synvillor" eller "för mycket brännvin". Gamle Hamlet hade upptäckt något som rollpersonerna i CHOCK inte bör glömma: det händer underliga saker här i världen, och det är säkrast att man känner igen dem när de börjar hända.

Kapitel VI: Vägen

I det universum där CHOCK utspelas är det mesta likadant som i vår verklighet. Rollpersonerna lever i en fysisk, påtaglig värld. De betraktar sådant som de ser, hör och känner som den "riktiga" verkligheten, precis som vi.

Men i CHOCK finns det också en annan värld, som är lika verklig men svårare att se, höra och känna. Där gäller inte samma naturlagar som i den vanliga verkligheten; man kan samtala med varandra utan att säga något, människor kan ändra utseende till alla möjliga underliga former, och döda ting behöver inte vara så döda som de verkar. Sammantaget är det inget särskilt trevligt ställe. Trots att denna värld existerar parallellt med den normala verkligheten, vet de flesta människor inte om att den finns – eller också får de veta det när det är försent.

Förmågan att varsebli denna andra värld, kommunicera med den och använda dess krafter kallas för Vägen. Mycket få människor känner till Vägen, och ännu färre kan använda den. De som känner till dessa ting kallar den andra världen för Det Okända – i motsats till den kända världen, dvs. vår vanliga verklighet.

Det finns fyra olika typer av Vägen: Kommunikation, Helande, Beskydd och Onda Vägen. Rollpersoner kan använda de tre första. Onda Vägen är däremot en samling otäcka illusioner och elakheter, som endast används av onda varelser.

Vägen kan hjälpa en människa att förstå det Okända och lära sig hur det fungerar. Men Vägen är inte magi i vanlig mening. Vägen är bunden till sina egna fysiska lagar, precis som vanliga naturfenomen är bundna till vanliga naturlagar. Det som sker när man använder Vägen är att användaren överför kraft från det Okända

till vår värld. Orsaken till att Vägen har blivit så missförstådd är att många människor tror att det är något slags trolleri.

Att varsebli det Okända (Känslighet)

Alla rollpersoner i CHOCK känner naturligtvis till att Vägen existerar – det är inget problem. Men de är inte lika säkert att de märker när Vägen och krafter från det Okända är i verksamhet. I tre situationer har alla RP en begränsad chans att märka, "känna på sig", att någon använder Vägen eller att något från det Okända finns i närheten:

- När Kommunikation, Helande eller Beskydd används i deras närvaro.
- När en varelse är närvarande eller har passerat. Varelserna lämnar spår av energi från det Okända efter sig. Spåren finns kvar under en obestämd tid – ibland länge, ibland bara i några minuter (CM avgör). Rollpersonerna kan märka dessa spår om de lyckas använda sin känslighet för det Okända.
- När Onda Vägen används eller har använts i närheten, eller när den har fokuserats på ett visst föremål. Eftersom endast varelser använder Onda Vägen fungerar detta på samma sätt som spåren i punkt 2.

En rollpersons grundläggande chans att känna det Okända är en femtedel (20%) av hans eller hennes Iakttagelseförmåga, avrundat nedåt till närmaste heltal.

Exempel: Lena Starr har en Iakttagelseförmåga på 72. Hennes Känslighet för det Okända är då $(72 \div 5 = 14)$, dvs. hon har 14% chans att märka energier från Vägen. När man slår tärningar gör man precis som vid en vanlig Allmän Kontroll.

Men om Lena sitter i New York kan hon inte märka om någon använder Vägen i Kina! Det maximala avståndet för att känna det Okända är 10 meter.



Vi tänker oss att Lena har hittat ett gammalt brev. Hon vill veta om brevet har varit i kontakt med det Okända vid något tillfälle. Då måste Lenas spelare tala om för CM att hon försöker känna Vägen på brevet. Spelaren måste alltid särskilt tala om att han eller hon försöker känna Vägen – CM bör aldrig tala om att det Okända finns i närheten eller att en rollperson kan märka det, om inte spelaren särskilt frågar om det.

För att kunna använda sin Känslighet för det Okända måste en RP stå stilla och koncentrera sig helt på Vägen under en omgång. Under den tiden kan personen inte göra något annat, inte slåss, inte ens tala eller röra sig. Stackars Lena blir ett lätt mål för det där som kanske står gömt bakom draperiet!

Nu slår CM ett procentvärde för att se om Lena märker något särskilt. CM vet att det är en vampyr som har skrivit det här brevet för att meddela en vän att han tänker fara bort i morgon kväll. Eftersom vampyren är en varelse från det Okända avger brevet en viss energi, som Lena kanske kan märka. CM slår tärningarna dolt för spelarna. Resultatet blir 36, och eftersom Lenas chans att känna det Okända var 14% betyder det att hon misslyckas. Hon märker inget särskilt med brevet, och kanske borde hon känna sig lite förlägen över att ha läst andra människors post.

Om Lena hade lyckats känna det Okända – vad hade hon då kunnat få reda på? En hel del. När någon lyckas känna det Okända kan CM berätta:

- Om någon annan använder Vägen inom 10 meter från rollpersonen.
- Om en varelse finns, eller har befunnit sig, inom 10 meter från rollpersonen, och i vilken riktning varelse finns.
- Om Onda Vägen har använts i ett visst område eller på ett visst föremål. CM bör också ge personen en uppfattning om hur länge sedan det var, och hur stark den använda Onda Vägenbesvärjelsen var. CM bör hölja dessa ting i mystik, och inte vara alltför exakt. Upplýsningar i stil med "inte så länge sedan" och "en mycket stark ondska" är bättre än att tala om precis vad det var fråga om. Ledtrådar är bra, men ett fullständigt avslöjande är dåligt.

ATT ANVÄNDA VÄGEN

Att döma av allt det här om det Okända, så skulle man kunna tro att varelserna och deras Onda Väg har alla fördelar på sin sida. Icke alls: rollpersonerna har också möjlighet att använda Vägen, för att bekämpa de onda varelserna.

För att kunna använda Vägen måste en RP ha minst 60 i Iakttagelse, och minst 50 i Viljestyrka. Oavsett vilka värden han har i andra Egenskaper, kan rollpersonen inte använda Vägen om han inte har minst dessa värden i Iakttagelse och Viljestyrka.

Den som har tillräckliga Egenskapsvärden för att kunna använda Vägen kan välja mellan tre olika former:

1. Kommunikation. Grundvärde = $(ITF + PER) \div 2$. Denna form handlar om att sända och

ta emot meddelanden på andra sätt än de som normalt används av människor.

2. Helande. Grundvärde = $(ITF + STY) \div 2$. Denna form helar människor och återställer förlorad Tålighet. Dessutom gör den att personen ibland kan utföra ovanliga kraftprov.

3. Beskydd. Grundvärde = $(ITF + TUR) \div 2$. Denna form skyddar rollpersonerna från det Okända och Onda vägen.

Inom varje form av Vägen finns det tre olika Förmågor som rollpersonen kan lära sig. Den som har tillräckliga egenskapsvärden för att kunna använda Vägen får välja en "gratis" Förmåga redan när rollpersonen skapas. Om han sedan vill skaffa sig flera Förmågor måste han betala dem med Insiktspoäng (IP).

Allt eftersom man avancerar kan man använda IP för att skaffa sig flera Förmågor, men man måste lära sig alla tre Förmågorna inom en form innan man kan få en Förmåga från en annan form.

Att använda en Förmåga

Med alla dessa hemiska monster i närheten kan det kännas tryggt att behärska Vägen. Att använda Förmågor är ungefär som att använda vanliga Färdigheter – men lite farligare. Ovanliga krafter betyder att man tar större risker, men det är bara en del av det roliga, eller hur?

Grundchansen att lyckas använda en Förmåga är lika med medelvärdet av de två Egenskapsvärden som Förmågan grundas på.

Exempel: Lena Starr försöker använda en Förmåga som hör till Kommunikation. Hennes Iakttagelseförmåga är 72, och hennes Personlighet är 78 (hon är ett riktigt charmtroll!). Hennes chans är då 75 ($72 + 78 = 150$; $150 \div 2 = 75$).

Det "kostar" Viljestyrka att använda Vägen. Varje gång en rollperson använder en Förmåga minskar hans nuvarande Viljestyrka med 2T10 poäng.

Man kan också använda extra mycket Viljestyrka för att höja sin chans att lyckas använda en Förmåga. Lena kanske är i stor fara och behöver absolut använda Telepati. Hon måste helt enkelt lyckas! 75% chans är visserligen bra, men nu behöver hon vara ännu säkrare. Hon kan då öka sin chans genom att "betala" med poäng från sin Viljestyrka. För varje poäng Viljestyrka hon "betalar" ökar hennes chans med en procent. Exempel: Om Lena minskar sin Viljestyrka med 5 poäng, ökar hennes chans till 80%. Om hon vill göra detta måste hon tala om det under Deklarationen i början av omgången. Poäng som använts på detta sätt



dras av från den nuvarande Viljestyrkan, och återfås så småningom, på vanligt sätt. Hur mycket Viljestyrka man kan spendera på det här sättet beror på hur mycket Tålighet man har kvar. (Är man alltför mörbultad och trött, så orkar man inte koncentrera sig lika mycket.)

Nuvarande Tålighet	Viljestyrka som kan spenderas
01-15	5
16-30	10
31-45	15
46-60	20
61-75	25
76-90	30

Som jag sa förut, så har det också sina risker att använda Vägen. Den som använder Vägen kan inte göra någonting annat under den omgången. Han kan inte tala, slåss, röra sig eller något annat. Om han blir anfallen i närstrid, träffad av en projektil eller av någon effekt av Onda Vägen, eller om han misslyckas med en Skräckkontroll eller en Överraskningskontroll, så blir han störd och misslyckas automatiskt med att använda Vägen. Om han har använt extra Viljestyrka för att förbättra sin chans, är det bara att beklaga: han förlorar dessa poäng ändå.

Nu har jag talat om hur man använder Vägen. Låt oss också ta en titt på vad de olika Förmågorna kan åstadkomma!

KOMMUNIKATION

Kommunikation handlar om att sända och ta emot meddelanden på andra sätt än de som människorna vanligen använder. Grundchansen är alltid (Iakttagelseförmåga + Personlighet) ÷ 2.

1. Telepatiskt Budskap

Denna förmåga ger möjlighet att sända meddelanden till levande varelser med minst mänsklig intelligens. Det går alltså inte att sända till odöda, spöken och vissa icke-kroppsliga varelser – de har inget levande medvetande (och för övrigt är de inte särskilt trevliga att prata med). Budskapet kan skickas hur långt som helst, men

man kan bara kontakta samma person högst två gånger per dag. Avsändaren måste känna mottagaren, eller åtminstone ha haft något slags kontakt med honom eller henne (t.ex. per telefon).

Varje budskap kan innehålla högst sju ord, och kontakten varar en omgång. Avsändaren har ingen möjlighet att avgöra om mottagaren har hört budskapet, och det finns ingen möjlighet för mottagaren att svara (utom om han också har den här förmågan)

Främmande språk är inget problem när man använder Vägen – budskapet är psykiskt, och kan förstås oavsett vilket språk man talar.

2. Telepatisk Empati

Med denna förmåga kan man avläsa känslor hos människor, varelser och djur. Avståndet spelar ingen roll, men förmågan kan bara användas en gång per dag för att avläsa känslorna hos en viss individ. Avläsningen varar i en omgång.

Användaren uppfattar bara känslor, inte tankar. Den som avläser känslorna hos en tiger kan man t.ex. få veta att den är arg, men inte att den tänker anfälla en viss person. Man kan uppfatta sådana känslor som kärlek, hat, skuld, vrede, irritation, rädsla, osv. Man kan också veta hur stark känslan är, t.ex. "svag rädsla" eller "stark kärlek".

CM bör tänka på att de flesta människor är rätt komplicerade. De känner ofta flera olika känslor samtidigt. Användaren uppfattar då alla dessa känslor på en gång.

Tänk också på att vissa varelser, t.ex. zombier, inte har några känslor alls!

3. Synsk Dröm

En gång per dygn kan användaren försöka drömma något som har betydelse för rollpersonerna i det som de håller på med. Drömmen kan innehålla ledtrådar till ett mysterium, visa vad som händer på ett annat ställe, eller tillåta användaren att kommunicera med en annan person eller en varelse. Drömmen kan vara 1-100 minuter lång.

Innan rollpersonen går och lägger sig talar spelaren om för CM att han eller hon tänker använda förmågan. Personen vet inte i förväg om det kommer att lyckas; CM slår tärningarna så att spelarna inte ser resultatet. Om personen lyckas drömma, börjar drömmen när han eller hon har sovit i ungefär tio minuter.

Drömmar är underliga saker. De berättar sanningen



på ett annorlunda, lite mystiskt eller förvridet sätt. De använder ofta associationer och rena skämt för att berätta något. Att drömma om månen kan t.ex. betyda "varulv". Men tag inte fram silverkulorna riktigt än! Månen kan lika gärna betyda att herr Månsson kommer på besök, eller att något intressant kommer att hända på måndag.

Den som använder Synsk Dröm återhämtar inga Viljestyrke-poäng medan han sover. Han arbetar ju faktiskt i sömnen!

HELANDE

Denna form av Vägen helar och återställer skador och förlorad Viljestyrka. Dessutom ger den användaren möjlighet att då och då utföra ett "kraftprov" – något som kräver enorm fysisk styrka. Grundchansen är $(\text{Iakttagelseförmåga} + \text{Styrka}) \div 2$. Det finns tre förmågor:

1. Återställa Tålighet

Användaren kan hela skadade människor eller djur. Förmågan fungerar däremot inte på varelser från det Okända. Användaren måste vidröra det Sår som ska helas när han försöker använda sin förmåga. Vare sig användaren eller den som ska helas kan göra något annat under den omgång helandet sker.

Helandets effekt är att alla blödningar stoppas, vilket innebär att ytterligare förluster av TÅL pga Svåra eller Kritiska Sår upphör omedelbart. Alla former av gift neutraliseras omedelbart. Vidare kan det djur eller den person som blev helad flytta upp 1 Sår en rad, under förutsättning att det finns en ledig ruta på den raden. Ett Skrubbsår som behandlas på detta sätt raderas bort.

Exempel: Ett Medelsvårt Sår kan flyttas upp till ett Lätt Sår under förutsättning att RPN hade en av de två rutorna för Lätta Sår ledig.

Användaren kan inte återställa Tålighet på sig själv. Däremot kan en Återställare återställa en annan Återställare!

2. Återställa Viljestyrka.

Användaren kan återställa 1T10 poäng Viljestyrka åt en annan människa. Det går inte att höja personens Viljestyrka över det ursprungliga värdet. Återställa Viljestyrka har precis samma begränsningar som Återställa Tålighet.

3. Kraftprov

Om man lyckas med denna förmåga kan man göra något

som kräver övermänsklig styrka, t.ex. lyfta upp till 500 kg, i en omgång. Man kan fortsätta med kraftprovet i flera omgångar, men varje ny omgång kräver ett nytt tärningsslag. Användaren förlorar 2T10 poäng Viljestyrka per omgång.



Exempel: Lena Starr har Styrka 48. Hennes Iakttagelseförmåga är 72. Detta ger henne 60% chans att utföra ett kraftprov, t.ex. lyfta undan framändan på en lastbil som har kört på stackars herr Månsson. Inte ens en person med 80 i Styrka skulle normalt klara av detta. Lena försöker, vilket kostar henne 2T10 poäng Viljestyrka – CM slår 8, så hon mister bara 8 poäng av sina totalt 60 – hon har nu 52 kvar. Sedan slår CM för förmågan, och får 47 – dvs. kraftprovet lyckas. Men nu blir det problem.

Stackars herr Månsson snavar och hinner inte bort från lastbilen på en omgång (han kanske misslyckades med sin Vighetskontroll). Lena måste försöka hålla upp lastbilen en omgång till. Det betyder att hon förlorar ytterligare 2T10 poäng Viljestyrka. CM slår 12, så nu har hon bara 40 kvar. CM slår för förmågan, och får 13. Alltså håller Lena fortfarande upp lastbilen.

Men herr Månsson verkar inte ha någon brådska. Den klantskallen tar sig fortfarande inte bort från bilen. Lena börjar få ont om Viljestyrka, och nu mister hon 2T10 poäng till om hon fortsätter att försöka hålla upp bilen. Och det är inte ens säkert att hon lyckas. Men vem skulle väl kunna klandra henne om hon ger upp och låter den eländige herr Månsson stanna där han är – han verkar ju trivas där.



BESKYDD

Vägen kan också skydda rollpersoner från varelser och från Onda Vägen. Grundchansen är $(\text{Iakttagelseförmåga} + \text{Tur}) \div 2$.

1. Höjd Iakttagelseförmåga

Denna förmåga ger möjlighet att höja Iakttagelseförmågan hos alla RP inom synhåll med 10 poäng. Højningen varar i en minut, och kan användas två gånger per dag.

Den höjda Iakttagelseförmågan gäller även personernas Känslighet för Det Okända och Vägen – chansen att känna Vägen ökar med 2%.

Höjd Iakttagelseförmåga påverkar inte den som använder förmågan, utan bara de andra RP som är inom synhåll för honom eller henne.

2. Mental Sköld

Denna förmåga skapar en sköld av mental energi, som skyddar användaren och alla RP inom synhåll från alla Underkastelsebesvärjelser som finns i Onda Vägen. Skölden varar i en minut, och man kan försöka använda den två gånger per dag.

RP som redan har påverkats av en Underkastelsebesvärjelse, och som befinner sig inom synhåll för den som använder Mental Sköld, får slå en allmän Kontroll för Viljestyrka; om de lyckas, blir de fria från all påverkan av besvärjelsen. (Det finns dock vissa besvärjelser som inte kan brytas på detta sätt. Det är då angivet hos dem.)

3. Skyddande Sfär

Denna förmåga framkallar en sfär av kraft som skyddar alla inom den mot varje form av attack, även med Onda Vägen. Sfären reflekterar alla projektiler. De som befinner sig inuti sfären kan dock använda sina projektilvapen. Praktiskt, eller hur: ni kan skjuta ut, men de andra kan inte skjuta in! Däremot kan man inte gå i närstrid så länge man befinner sig inom sfären. Vill man anfalla i närstrid måste man gå ut ur det skyddande fältet.

Sfären har en radie på 4 meter. Den sträcker sig alltså 4 meter i alla riktningar från användaren, även nedåt i marken. Ingen varelse kan komma in i sfären. Om en varelse befinner sig inom verkningsområdet när sfären aktiveras, måste den genast (under nästa rörel-

sefas) försöka lämna området, oavsett vilken handling som har deklarerats. Om en varelse inte kan lämna sfären måste den flytta sig så långt som möjligt från användaren, och kan dessutom inte försvara sig så länge sfären är aktiverad. Alla attacker mot varelsen i ett sådant läge får automatiskt A-resultat. Man behöver inte slå några tärningar – det är bara att hugga in!

Medan rollpersonerna roar sig med att misshandla den stackars lilla varulven eller vampyren, kanske de bör tänka på att sfären bara varar i en omgång. Varje följande omgång kräver ett nytt tärningsslag för att se om man lyckas använda förmågan. Varje omgång som sfären är aktiverad drar den 2T10 poäng från användarens Viljestyrka.



Exempel: Lena Starr och hennes tillfällige vän Henry Burke har fångat en varulv i ett stängt rum – det är ungefär som att vara inlåst i en garderob tillsammans med en vrålande motorsåg, men tursamt nog kan Lena använda en Skyddande Sfär.

Spelarna vinner initiativet, och Lena har redan deklarerat att hon tänker använda sfären. Hennes Iakttagelseförmåga är 72, men hon har bara 36 i Tur. Detta ger henne ändå 54% chans att lyckas med sfären.

Lena förlorar 2T10 poäng av sin Viljestyrka (hon har lite otur den här gången, för tärningsresultatet blir 17). Tärningsslaget för Förmågan blir 47, och sfären träder i aktion – varulven kryper ihop i ett hörn.

"Ta det lugnt, Lena! Det här klarar jag!" ropar Henry Burke, och går till angrepp med ett mod som Lena aldrig tidigare sett honom visa. Han ger varulven ett förkrossande slag med ett tjockt bordsben, som han alltid har med sig när han går på fest.

Nästa omgång börjar, och Lena bestämmer sig för att fortsätta använda sfären. Hon förlorar ytterligare 10 poäng Viljestyrka. Henry Burke höjer åter bordsbenet för att slå in skallen på varulven. Tärningarna rullar, men nu har Lena otur! Resultatet blir 97; sfären försvinner. Henry slår åter mot varulven, men nu går besten till anfall, med hotfullt blottade tänder...

Nu lämnar vi emellertid Lena och Henry. Och för övrigt är det snart dags för mig att lämna dig också.



Stycket här nedan hör inte till mitt område. Jag ska bara låta dig läsa vad Dr. Desmond Kearney, en viktig forskare vid S.A.V.E.s Centralarkiv, har skrivit om S.A.V.E. – de goda människorna som ser till att andra kan sova lugnt på nätterna.

ORGANISATIONEN S.A.V.E. OCH DESS HISTORIA

av Dr. Desmond Kearney, kurator, S.A.V.E.
Centralarkivet



S.A.V.E.s symbol

År 1789 gjorde Dr. Alfredo Fernandez Ruiz en viktig upptäckt när han kikade i sitt teleskop, i Almeira, Spanien. Han tittade ut över den närbelägna stranden, och fick syn på några arabiska sjömän som kom gående utmed vattnet. Med hjälp av teleskopet upptäckte han också att några banditer hade lagt sig i bakhåll för dem bakom några klippblock.

Han var för långt borta för att kunna varna dem, och hjälplös iakttog han hur tjuvarna gjorde sig redo att kasta sig över de intet ont anande utlänningarna. "Det måste finnas något jag kan göra!" sade han för sig själv. "Du har redan gjort det! Tack så mycket för hjälpen!" svarade en okänd röst med stark arabisk brytning. Dr. Fernandez Ruiz vände sig om för att se vem som hade talat – men det fanns ingen annan i rummet.

Han undrade naturligtvis varifrån rösten hade kommit. Han tittade åter i teleskopet – och ryggade tillbaka i förvåning. De arabiska sjömännen stod och vinkade till honom, helt tydligt tacksamma för att han hade varnat dem!

Dr. Fernandez Ruiz skrev ned hela denna episod i sin dagbok. Samma kväll sökte han igenom alla marknader och krogar i staden tills han fann sjömännen. Nu blev han ännu mer förvånad – det visade sig att ingen av dem kunde tala spanska eller något annat språk som han förstod. De kunde helt enkelt inte förstå varandra.

Dr Fernandez Ruiz sällsamma upplevelse är det äldsta dokumenterade exemplet på att en människa använt Vägen. De som nu studerar Vägen menar att det sannolikt funnits andra som använt den med stor skicklighet före Fernandez Ruiz – t.ex. Cassandra, Merlin, Roger Bacon och Giordano Bruno. Men dessa fall är inte vetenskapligt dokumenterade, åtminstone inte av S.A.V.E. – Societas Albae Viae Eternitata eller "Den Vita Vägens Eviga Sällskap".

S.A.V.E. grundades år 1844 i Dublin på Irland. En

grupp irländska vetenskapsmän, ledda av Dr Charles O'Boylan, började studera ett antal besynnerliga händelser. Dessa händelser hade observerats av trovärdiga vetenskapsmän, men hade ignorerats av hela det vetenskapliga etablissemangen.

När man tittade närmare på händelserna och analyserade dem, kom Dr. O'Boylan till en överraskande slutsats: det finns naturlagar som vi inte känner till, och som är så komplicerade och abstrakta att de inte går att komma åt med logiska och vetenskapliga bevis. Dessutom fann man att det fanns två motsatta grupper som kände till och använde dessa lagar.

O'Boylan menade att den ena av dessa grupper klart var god och välvillig, medan den andra var destruktiv och ond. Konflikten mellan dem pågick konstant, och på en nivå som vanliga människor knappast kunde föreställa sig.

O'Boylan föreställde sig att både de onda varelserna och vissa goda och konstruktiva krafter emanerade från en fysisk, men ändå icke-kroppslig värld. Denna värld var en dimension eller ett "existensplan" eller ett universum (han kunde inte avgöra vilket) som levande människor inte kunde ta sig in i. På grund av denna parallellvärlds fysiska (eller icke-fysiska) egenskaper, tänkte han sig att kommunikationen mellan den och vår värld skedde på ett icke-fysiskt sätt – något som man skulle kunna kalla för telepati. Detta skulle förklara Dr Fernandez Ruiz upplevelse, och hundratals andra liknande händelser, både tidigare och senare. Möjligheterna var skrämmande.

O'Boylan kom fram till att det fanns en parallell verklighet, och att onda väsen därifrån ofta trängde in i vår värld och hotade vår säkerhet. Och detta samtidigt som varken vetenskapen eller samhället erkände att sådana faror existerade. Hans slutsats blev att drakar, basilisker, spöken och odöda kanske var mer än myter och sagor.

O'Boylan grundade S.A.V.E. för att samla in så mycket information och bevis som möjligt om denna källa till ondska. Från början bestod organisationen av en grupp forskare, men snart växte den och fick med sig många berömda personer, handlingsmänniskor som Lord Henry Boulton, Richard Arthur (Lord Strange), och senare, O'Boylans sonsons son Michael och amerikanen Benjamin Lewis. S.A.V.E. organiserade tre vetenskapliga expeditioner på 1840-talet, alla ledda av Charles O'Boylan. Om dessa forskningsresor ska betraktas som lyckade eller misslyckade beror på vilken



synvinkel man har.

De enda bevisen man har för att det Okända (som O'Boylan kallade det) existerar, finns i rapporterna från dessa expeditioner. Böckerna berättar om underliga varelser och krafter som S.A.V.E. mötte och stude-
rade. När varelserna blev dödade eller bortdrivna, försvann de helt spårlöst. Några S.A.V.E.-medlemmar dödades under expeditionerna, men detta avfärdades officiellt som "olyckshändelser" eller "mysterier".

O'Boylan bestämde sig nu för att organisera en sista expedition, som kanske skulle kunna ge hållbara bevis för det Okändas existens, och rentvå hans namn som seriös forskare. En grupp på tolv personer reste till Kairo. Ingen av dem återvände.

För de efterlevande i Dublin stod det nu helt klart hur man måste handla i framtiden. Världen skulle aldrig acceptera deras forskning, och varje försök att publi-
cera resultaten skulle antagligen bara leda till att S.A.V.E.s medlemmar hamnade på dårhus. Men tan-
ken på att bli offer för det Okända var ändå hemskare än att bli idiotförklarad. Boulton, Strange och den indiske äventyraren Pachmari beslöt att S.A.V.E. från och med nu skulle bli en hemlig organisation, som endast skulle ge sig till känna för sådana människor som själva hade haft kontakt med det Okända.

Om organisationen fann att någon hade haft en au-
tentisk upplevelse av det Okända, tog man kontakt med denne, accepterade honom eller henne som med-
lem, och bokförde händelsen. Om så behövdes, organi-
serade man en expedition för att undersöka saken vidare. Alla fynd, dagböcker, krönikor, tidningsrappor-
ter och annan information som kunde handla om det Okända samlades in och lagrades i S.A.V.E.s Centrala Arkiv i Dublin.

Sakta men säkert byggde man upp ett nätverk av
intelligenta människor över hela världen, människor av
de mest skilda nationaliteter, yrken och hudfärger.
S.A.V.E. har nu medlemmar i alla världens länder, folk
som har tagit som sin uppgift att bekämpa ondskan som
kommer från det Okända. Dessa medlemmar känner
till den sanning som O'Boylan först upptäckte – den
sanning som till sist kostade honom livet. Alla medlem-
mar måste lova att stå till S.A.V.E.s förfogande med
kort varsel, att inte låta arbete, familj, filosofiska
åsiktsskillnader eller något annat hindra dem. De vet
att deras arbete för att skydda världen aldrig kommer
att bli erkänt eller belönat. Men de goda krafterna
använder både tystnad och musik.

HISTORISKA ÅRTAL FÖR S.A.V.E.

- 1844 Societas Albae Viae Eternitata
(S.A.V.E.) bildas i Dublin på Irland av
Charles O'Boylan.
- 1846 Charles O'Boylan dödas av mumier i
Memphis, Egypten.
- 1868 En expedition ledd av Dr Milan
Mikovic utför det första kända fram-
gångsrika bekämpandet av en vam-
pyr. De lyckas döda den genom att
slå en spetsad påle genom dess
hjärta. Vampyren klassas som Vampi-
rus Macedonicus, och den typen har
senare visat sig finnas i oantat antal på
Balkan.
- 1874 Robert Upton driver bort en typ av
spöken som kväver människor i söm-
nen. Just denna typ av icke-kroppslig
varelse har endast påträffats i Hunts-
ville, Alabama. Upton rapporterar att
när varelsen drevs bort lyftes alla de
närvarande från marken och skakades
våldsamt.
- 1875 Dr Hans Schmidt och fyra följeslagare
försvinner i Lucerne, Schweiz, under
sökandet efter en misstänkt alp-vam-
pyr.
- 1881 Dr Oscar Silfverstierna, dr Fleming
Hartwigssen och dr Paavo Heikkanen
organiserar en expedition till de
svensk-norska fjälltrakterna för att
undersöka sanningshalten hos rappor-
terna om existensen av Bergakungen
och andra mystiska varelser. Hela
expeditionen försvinner.
- 1889 S.A.V.E.-medlemmen Dr Alfonso
Marinho från Portugal lägger fram sin
teori om att det Okända använder
"döda" människor. Han förklarar att



hans slutsatser baseras på händelser på en kyrkogård i Aveiro, Portugal.

- 1892 Tvåhundra kolgruvearbetare försvinner spårlöst i Llaredum, Wales. Sedan dödas alla innevånare i staden i ett massmord av så hemska proportioner att myndigheterna mörklägger hela händelsen. Ingenting kommer ut i pressen. Tre överlevande sätts in på sinnessjukhus därför att de påstår att det är de döda kolgruvearbetarna som utfört mordet. Myndigheterna har fortfarande inte funnit någon förklaring, men S.A.V.E. har vissa teorier, som bl.a. grundas på intervjuer med de tre överlevande.
- 1895 Nathaniel Drummond, Dr Olaf Gunderhagen och unge Michael O'Boylan ger sig ut för att söka efter den legendariske Zombiekungen i Kongo.
- 1898 En svensk ingenjör, medlem i S.A.V.E., organiserar en ballongexpedition till nordpolen. Expeditionens verkliga syfte är att undersöka sanningshalten hos vissa eskimåberättelser om mystiska och farliga varelser. Ingenjören håller dock detta hemligt och talar bara om expeditionen som ett försök att nå polen. Lämningarna efter ballongfararna återfinns 1933.
- 1898 Dr Olaf Gunderhagen och Mlle Lise Rochateau tror sig äntligen ha funnit att den vampyr som jagades av den olycksaliga Schmidt-expeditionen är en viss Baron Anton Garnier. Han lyckas emellertid komma undan innan de kan bevisa något.
- 1908 Baltimore Jennings, Abd u-Rahman ibn Khalid och Michael O'Boylan reser till Memphis i Egypten för att slutföra den expedition som 62 år tidigare krävde Charles O'Boylans liv.

- 1912 Michael O'Boylan och Benjamin Lewis reser till Fort Nelson i Brittiska Columbia för att leta efter det som O'Boylan kallar "Hon-varelsen". Expeditionen misslyckas, men alla undkommer med livet i behåll.
- 1922 Michael O'Boylan, Angus McTavish och Ian Davidson ger sig ut för att söka efter Nessie, monstret i Loch Ness. Många saker går snett under expeditionen, och man lyckas inte bevisa att monstret finns.
- 1930 Luis Agapito Gomez organiserar en expedition till Cocos-ön. Han själv är den ende som kommer därifrån levande.
- 1932 Mariko Minowara upptäcker att det Okända är verksamt även i Fjärran Östern. Denna japanska forskare dokumenterade den första kända konfrontationen med en varelse i Japan – ett halvruttet lik som härjade på landsbygden på nätterna och slet människor i stycken för att dricka deras blod.
- 1937 Kapten Douglas Rivers blir upprörd över hans väns, Robert Baxter, plötsliga och förtidiga död, och ställer sitt fartyg till S.A.V.E.s förfogande för expeditioner. Under den första resan sänker han ett "spökskepp" i Indiska Oceanen. Skeppet gav intryck av att vara på drift, och lockade till sig förbipasserande fartyg. På spökskeppet fanns icke-kroppsliga varelser som dödade de intet ont anande sjömän som kom ombord.
- 1946 Infödingar i Afrika berättar om underliga händelser i öknen. En oas som inte finns på någon karta dyker plötsligt upp vid olika tidpunkter. Oasen kallas Dödens Drömmar, och det berättas att den som övernattar där skrattar i sömnen, tills han plötsligt



ger till ett hemskt skrik och dör.
S.A.V.E. lyckas dock inte bevisa att
det hela orsakats av varelser från det
Okända. Veronica Smith lyckas inte
finna oasen.

- 1948 Jean Pierre Kumbalha bekräftar existensen av den Haitiska Zombien, och det rätta sättet att förintä den, med havssalt och nål och tråd.
- 1951 S.A.V.E. bestämmer att Virlin-grottorna bör utforskas, eftersom där nyligen rapporterats händelser som verkar stämma med vad man vet om Onda Vägens verkningar.
- 1956 Många rapporter om en snöman eller Yeti strömmar in från Tibet.
- 1959 S.A.V.E.-forskaren Dr José Sotero Guevara finner en "stam" av var-jaguarer i Chilpancingo, Mexico. Han lyckas undkomma med livet i behåll och berätta om det, men hans följeslagare hade inte samma tur.
- 1964 Mystiska ljussken rapporteras från ett vildmarksområde i Skirmish Hill, Australien.
- 1967 S.A.V.E. etablerar kontakter i Folkrepubliken Kina. Trots att kommunikationerna är osäkra verkar de nya medlemmarna ha mycket intressant att berätta.
- 1974 S.A.V.E. använder Severn-universitetet som täckmantel för att ta sig in i Vita Huset i Washington. Man vill söka efter "presidenternas spöken". USAs regering vägrar dock släppa in dem.
- 1978 Rapporter från Amazonas säger att där finns en indianstam som kan krympa människoskallar och sedan få dem att anfalla människor genom att bita. Detta misstänks vara en ny form av animering av döda.

1979 En grupp av amerikanska, skandinaviska och israeliska S.A.V.E.-medlemmar, under ledning av den israeliske arkeologen dr Adam Barak beger sig ut i Negev-öknen för att undersöka något som har ryktats vara gengångare av romerska legionärer. Endast med uppbådande av stor list lyckas dr Barak och dr Andrew Eclair från Severn undkomma med livet i behåll.

1980 En expedition till Amazonas försvinner. Man tror att den ledande forskaren Paulo do Nascimento har fallit offer för det Okända.

ATT KONTAKTA S.A.V.E.

S.A.V.E.s världshögkvarter ligger i Dublin på Irland, i O'Boylans gamla hus. Där finns S.A.V.E.s Centrala Arkiv och den nuvarande ordförandens kontor. Han heter Dr. Wilhelm Geistmann, kommer från Schweiz, och var tidigare professor i historia vid ett känt universitet. Nu arbetar han på heltid för S.A.V.E.

Kontakt mellan enskilda rollpersoner och världshögkvarteret sker uteslutande per post. I sällsynta fall kan man få tillåtelse att komma på besök för att forska i Arkivet, men detta är för det mesta onödigt eftersom all tillgänglig information skickas ut till medlemmarna per post.

I världshögkvarteret har man ett register över alla medlemmar, och på förfrågan kan man få veta vilka andra medlemmar som finns i det område där man befinner sig.

S.A.V.E. kan ta kontakt med sina medlemmar över hela världen, både på jobbet och hemma, per brev eller telefon. S.A.V.E. tycker dock inte om att man diskuterar organisationens angelägenheter på telefon – man vet aldrig vem (eller vad!) som kan avlyssna ett telefonsamtal.

Alla medlemmar i S.A.V.E. bär ett igenkännings-tecken som kallas för en indalo. Det är en symbol som föreställer en människa som spanar ut i universum – det symboliserar sällskapetets sökande efter kunskap om det Okända. Ursprungligen kommer symbolen från Almeira i Spanien, där Dr Fernandez Ruiz upptäckte



Vägen. Indalo-symbolen bärs av alla medlemmar i S.A.V.E. på ett eller annat sätt, som halssmycke, på manschettknappar, broderad på en klänning, eller på något annat diskret sätt.

HUR S.A.V.E. HJÄLPER SINA MEDLEMMAR

S.A.V.E. hjälper rollpersonerna med fyra saker: information, utrustning, pengar och juridisk hjälp. Rollpersonerna behöver ofta information, särskilt i början av ett äventyr. Ett typiskt äventyr börjar med att rollpersonerna kontaktas av S.A.V.E. och får information om någon mystisk händelse som nyligen inträffat, och ombeds att utforska vad som skett. På begäran ger S.A.V.E. också upplysningar om varelser från det Okända, och sådana besvärjelser från Onda Vägen som andra medlemmar tidigare har råkat ut för. Vad spelarrollerna får veta, och hur mycket, är *helt* upp till CM att bestämma. Tänk på att det är mycket mer spännande för spelarna om de inte har helt klart för sig vad som sker. Deras information bör vara bristfällig och vag för att man ska kunna skrämma dem ordentligt.

När spelarna håller på att tappa bort sig helt under ett äventyr kan CM utnyttja S.A.V.E. för att ge dem ledtrådar och få dem tillbaka på rätt spår. Eller omvänt, om de går för fort fram, kan CM leda dem på villovägar med en falsk ledtråd. Det kan ju hända att till och med S.A.V.E. har fel ibland!

Äventyr som äger rum i vildmarker, öknar och andra svårtillgängliga områden kan kräva speciell utrustning, t.ex. fordon, safariutrustning eller särskilda kläder. S.A.V.E. kan förse rollpersonerna med vad som helst – inom rimlighetens gräns (CM avgör) – som de inte kan skaffa själva. S.A.V.E. kan också ge ekonomisk nödhjälp var som helst i världen, upp till 80 000 kronor i 1984 års penningvärde.

Som vi tidigare konstaterat händer det att rollpersonerna får problem med polisen, eller blir dömda för brott. I sådana fall skaffar S.A.V.E. diskret juridisk hjälp inom 1T10 veckor från domen. Om CM inte bestämmer något annat, brukar S.A.V.E.s advokater lyckas få rollpersonerna frigivna. Observera dock att S.A.V.E. inte ger någon sådan hjälp om man blir fälld för brott som inte har med organisationens verksamhet att göra, eller om personen verkligen har gjort något ont! Syftet med den juridiska hjälpen är enbart att skydda medlemmar som har blivit oskyldigt dömda eller som har varit tvungna att bryta mot lagen för att

besegra det Okända.

S.A.V.E.s REGLER

Alla rollpersoner i CHOCK är medlemmar i S.A.V.E. Det är från S.A.V.E. som de får information om var misstänkta händelser inträffar, vem de ska kontakta när de kommer dit, och vad de kan vänta sig när de konfronteras med det Okända.

I utbyte mot denna information måste medlemmarna alltid följa S.A.V.E.s regler. Den som bryter mot reglerna blir utesluten ur organisationen – något som är förenat med stora risker. Om en utesluten person skulle försöka avslöja S.A.V.E.s existens eller verksamhet kommer ingen att tro honom. Krafterna i det Okända föredrar också att S.A.V.E. förblir hemligt, eftersom det är lättare att besegra en okunnig värld. Därför händer det att den som försöker avslöja S.A.V.E. får problem med det Okända också. Hittills har ingen levat mer än 17 månader efter att ha blivit utesluten ur S.A.V.E., och man tror att alla dessa har fallit offer för det Okända.

S.A.V.E.s regler är:

1. Allt som rör S.A.V.E.s medlemmar, verksamhet, planer och platser är hemligt, och skall skyddas från allmänhetens insyn. Om du eller någon annan i din grupp blir arresterad eller fängslad, av vilket skäl det vara månne, kommer S.A.V.E. att försöka hjälpa er i hemlighet, men man kommer inte officiellt att kännas vid er.

2. Medlemmarna skall alltid handla efter de högsta tänkbara moraliska principer. S.A.V.E.s syfte är att befria världen från ondska. Eftersom medlemmarna reser runt till olika platser i världen är det viktigt att man respekterar olika länders seder och kulturella särart.

3. All information om det Okända skall snarast möjligt skrivas ned och sändas in till närmaste S.A.V.E.-kontor. S.A.V.E. förser alltid sina medlemmar med den mest aktuella och tillförlitliga information man har. Men detta förutsätter att medlemmarna rapporterar alla sina iakttagelser.

4. Ni är världens väktare och beskyddare. Utanför organisationen kommer ingen någonsin att få kännedom om era framgångar eller misslyckanden. Men ni måste alltid vara redo att omedelbart lägga allt annat åt sidan för att bekämpa det Okända.

5. Den som inte följer dessa regler riskerar att bli utesluten ur S.A.V.E.



Innan jag flyger min väg vill jag bara säga några ord till CM om hur man får spelet att fungera och bli roligt. Att vara CM är ofta ett hårt arbete, där man tvingas offra mycket tid och slit om man ska lyckas skrämma vettet ur spelarna. Det är ett stort ansvar, men det kan också vara mycket roligare än att spela en rollperson! Oavsett om du har varit spelledare i något annat liknande spel tidigare, eller om du är helt ny och grön, så kommer här en hög med goda råd. Om du följer dem kan du knappast misslyckas!

Kapitel VII: Att leda spelet

VAD CM SKA GÖRA

CM har ett avgörande inflytande över hur roligt det blir att spela CHOCK. Det är han eller hon som leder spelet. En dålig CM betyder ett tråkigt spel, en bra CM kan göra spelet till en verklig upplevelse.

Att leda spelet betyder två saker: För det första ska du berätta för spelarna vad som händer. För det andra ska du tillämpa reglerna. Den första av dessa uppgifter är antagligen den viktigaste.

I introduktionsspelet "Skräck i Warwick House (som jag hoppas att du redan har spelat) har du sett hur CM berättar för spelarna vad som händer. "Okay, Mary, när du har kommit uppför trappan reser sig liket och kommer mot dig. Det är dags att slå en Skräckkontroll..."

CM fungerar som rollpersonernas ögon, öron och alla andra sinnen. De har rätt att få veta vad som händer omkring dem – precis som riktiga människor i verkligheten kan se, höra osv. vad som sker i omgivningen. CM gör spelets värld levande och verklig för spelarna.

En viktig del av spelet är alla de ISP, djur och varelser som RPna kommer i kontakt med. Att tala om för spelarna vad som händer betyder också att CM måste göra alla dessa väsen levande och verkliga för spelarna. Du är en ganska medelmåttig CM om du t.ex. säger: "Polisen kommer fram till er. Han vill veta vad ni gör på kyrkogården. Han verkar arg." En bra CM skulle beskriva samma scen ungefär så här: "Plötsligt hör ni en myndig stämman som säger 'Hallå där! Vad håller ni på med egentligen?' Det är en polis som kommer fram i ljuset. Han ser knappast ut att vara på skämthumör. 'Lägg ifrån er de där spadarna omedelbart. Har ni legitimation?'"

En bra CM använder hela sin erfarenhet för att göra ISP, djur och varelser så verkliga som möjligt. Han behöver inte nödvändigtvis ha egen erfarenhet av allting – man kan också hämta inspiration ur böcker, till exempel. En verkligt bra CM agerar som en skådespelare – han spelar verkligen sina personer. Det gör spelet mycket roligare, och dessutom hjälper det spelarna; ju mer de ser dig agera som ISP, desto lättare blir det för dem att leva sig in i sina roller och agera på ett realistiskt sätt.

För att kunna sköta alla ISP, djur och varelser måste CM naturligtvis ha en god uppfattning om vad de tänker, hur de känner sig, och vad de kan tänkas göra. Därför är det viktigt att du planerar i förväg, och sätter sig in ordentligt i KAPITEL V. När du planerar ett äventyr bör du tänka igenom noga vilka ISP som är huvudpersoner; när spelet börjar bör du redan veta hur de kommer att reagera i de flesta tänkbara situationer. Reglerna och tabellerna i KAPITEL V kan hjälpa dig att avgöra hur mindre betydelsefulla ISP reagerar – eller till och med viktiga personer, om du känner dig osäker i något läge.

Förutom att kunna agera och tillämpa reglerna i varje enskild situation, behöver CM också förstå äventyrets stora linjer, den övergripande intrigen. Han eller hon behöver t.ex. ha reda på vad skurkarna håller på med, även när de inte finns på samma ställe som rollpersonerna. I introduktionsäventyret Skräck i Warwick House var allt sådant ordnat åt CM i förväg – inte ens RPna hade full frihet att göra vad de ville, utan det fanns bara vissa bestämda alternativ. I det riktiga spelet är det inte så; både rollpersonerna och varelserna har full frihet att välja vad de vill göra, precis på samma sätt som i verkligheten. RPna kan välja att göra nästan



vad som helst, när som helst – och tro mig – de kommer att göra det!

Samma sak måste då gälla för "skurkarna" – de gör också oväntade saker, och det är inte alls säkert att de agerar så att rollpersonerna märker vad de håller på med. Antagligen föredrar skurkarna att agera på något dolt, listigt och synnerligen hemskt sätt som RPna inte märker genast. Det är CMs sak att tänka på sådant och hålla det i minnet – några anteckningar kan vara till hjälp. På det sättet kan man få tillfälle att komma med härliga överraskningar i stil med: "Minns du den där mumien som ni brände upp i Kairo för två veckor sedan? Den har just öppnat dörren till ditt sovrum, där du ligger i sängen. Han kommer mot dig med armarna utsträckta framför sig. Hans hårda svarta fingrar pekar rakt mot din söta lilla hals! Är det något du tänker göra?"

För att kunna informera spelarna och hålla reda på vad som händer i spelet måste du också förstå CHOCKs regler och kunna tillämpa dem med hjälp av ditt eget förnuft. Det går inte att skriva regler som täcker alla tänkbara situationer som kan uppkomma i ett rollspel. Ibland kommer du att hamna i lägen där det helt enkelt inte finns någon regel som passar in på situationen – då måste du ta till vanligt sunt förnuft för att fylla ut luckorna. Om du gör ett bra jobb, så kommer spelarna att vara mer intresserade av rollpersonernas situation i spelet än av att diskutera hur man ska tolka reglerna.

DE TVÅ VIKTIGASTE REGLERNÄ

Det finns bara två regler i den här delen av boken – allt annat i det här kapitlet är bara goda råd. Men dessa två regler är de viktigaste reglerna i spelet:

1. CMs uppgift är att försöka se till att spelet blir så spännande, intressant och ROLIGT som möjligt för spelarna. Du är inte spelarnas motståndare, utan deras vän, trots att du ofta sköter de elaka ISP och varelser som spelarna råkar ut för. Det är inte CMs uppgift att ta död på spelarnas rollpersoner – inte heller att ge dem ojunga fördelar. CM måste alltid vara neutral; låt RPna lyckas eller misslyckas, leva eller dö, som resultat av spelarnas egna beslut. Det roligaste för spelarna är när de blir riktigt skrämde, och när de kan lösa problem som de ställs inför. Om alla har roligt finns det inga vinnare eller förlorare – då vinner alla!

2. För att man ska kunna uppnå det som sägs i regel

1 här ovan måste CM ha fullständig kontroll över alla händelser i spelet. Som CM har du rätt att ändra i reglerna, eller helt strunta i en regel som du inte vill tillämpa. Men naturligtvis måste du göra detta på ett rättvist och konsekvent sätt. Fall inte för frestelsen att t.ex. ändra ett tärningsresultat så att någon överlever, trots att han egentligen skulle ha dött, eller att straffa spelarna genom att skicka fram helt oövervinnerliga motståndare. Kom ihåg att du måste vara neutral. Du har stor makt, och därför också ett stort ansvar. En bra CM använder endast sällan denna möjlighet, men kom ihåg att den finns. Sist och slutligen är det CMs ord som gäller.

HUR MAN SKAPAR EGNA ÄVENTYR

Om du tänker göra egna CHOCK-äventyr bör du först studera något eller några av de färdiga äventyren som finns att köpa i din spelbutik. Men förr eller senare kommer du säkert att vilja göra ett eget äventyr. Då kan du hämta inspiration och ideer från många olika ställen. Klassiska skräckböcker, t.ex. Dracula av Bram Stoker eller Frankensteins Monster av Mary Shelley kan ge många goda ideer. Det finns också många nyare skräckböcker, t.ex. av Stephen King eller Peter Straub. Skräckfilmer och thrillers kan också ge värdefull inspiration.

Kom alltid ihåg att skräck och spänning inte är det samma som blod och äckel! Tänk på Alfred Hitchcocks filmer; visst är de spännande – trots att man aldrig får se ett enda massakrerat lik eller hemskt monster. Sådant som Motorsågsmassakern är dålig skräck. Det verkligt hemska och spännande är inte det man ser, utan det som man inte ser! En bra CM förväxlar aldrig det verkligt skrämmande med sådant som enbart är vulgärt, äckligt och smaklöst.

Ytterligare ideer till äventyren kan hämtas från CHOCK-spelet självt. Boken Det Okända innehåller beskrivningar av flera olika varelser; dessa varelser är avsiktligt ditsatta för att du ska kunna använda dem i dina egna äventyr.

Ett annat bra sätt att skapa ett äventyr är att börja från slutet, t.ex. med att bestämma vilken varelse som ska vara den slutliga motståndaren, som rollpersonerna måste besegra för att lyckas med sitt uppdrag. Du kan använda någon av de varelser som finns beskrivna i boken Det Okända, men du kan också skapa egna varelser med hjälp av din fantasi. Det är meningen



att boken *Det Okända* inte bara ska förse CM med färdigt material till äventyren, utan också ge honom/henne inspiration till att skapa egna små förskräckliga varelser.

Det är inte svårt att skapa egna skräckvarelser, med utgångspunkt från det som står om Onda Vägen i *Det Okända*. Börja med att bestämma varelsens grundtyp; Kroppslig, IckeKroppslig eller Speciell. Tänk ut en eller två egenskaper som gör varelsen unik och särskilt hemsk. Tag fram lämpliga egenskapsvärden, och ge varelsen någon eller några Onda Vägenbesvärjelser. Ett varningens ord: Det är naturligtvis jättekul att fantisera ihop Bautamonstret Oskar – det hemskaste, elakaste, farligaste som man kan tänka sig. Men gör inte det! Ge inte din varelse helt oövervinnerliga egenskaper. Rollpersonerna måste ju ha en rimlig chans att klara sig. Var särskilt försiktig med Onda Vägen – en del av besvärjelserna är mycket starka vapen, och kan därför vara svåra att hantera – det är ju inte särskilt roligt för spelarna om de råkar ut för något som går fram som en ångvält över deras rollpersoner utan att de kan göra något åt det!

När du har skapat din varelse bör du tänka igenom vad den är ute efter. Intelligent varelser är ungefär som rollpersoner: de har planer, målsättningar, till och

med känslor (även om de bara skulle "känna för" att ha ihjäl någon). När du tänker ut vilka hemskheter varelsen planerar bör du komma ihåg att rollpersonerna bör ha en god möjlighet att förr eller senare lista ut problemet, och konfrontera varelsen. När det händer är det ditt jobb att se till att rollpersonerna, om de handlar förnuftigt, har en chans att besegra eller driva bort varelsen, eller åtminstone omintetgöra det onda som den håller på med. Rollpersonerna ska inte segra automatiskt, men de bör heller inte bli besegrade automatiskt.

Balans i spelet

Något av det svåraste i alla rollspel är att hålla en god balans. Det roligaste med CHOCK är att bli skräm. För att man ska bli skräm krävs det att man upplever att ens rollperson verkligen är i fara. Men ingen vill få sina rollpersoner dödade ideligen, heller. Det är inte roligt. Det svåra ligger i att göra problemet, den stora "ondingen", och hans tjänare, tillräckligt farliga och hemska för att verkligen hota rollpersonerna – men inte så farliga att rollpersonerna är chanslösa.

När du planerar en konfrontation mellan rollpersonerna och kroppsliga varelser eller djur, så ta en titt på





djurens/varelsernas Tålighet, antal attacker, attackvärden och Besvärjelser. Fråga dig själv: "Finns det någonting här som rollpersonerna inte har en chans att klara sig mot? Blir svaret "ja" så har du inte tillräcklig balans. Fråga dig sedan: "Har rollpersonerna några egenskaper, färdigheter eller andra fördelar som gör det mycket lätt för dem att besegra de här djuren eller varelserna?" Samma sak här: blir svaret "ja" är spelet i obalans.

En god tumregel är att ha maximalt så många djur eller varelser att högst en RP kan bli attackerad två gånger på en stridsrond. Räkna antalet RP och räkna sedan det totala antalet attacker som deras motståndare kan göra under en stridsrond. Om du har fem rollpersoner bör deras motståndare ha högst sex attacker, om du har sex RP bör motståndarna ha högst sju attacker, och så vidare. Om du har varelser med starka besvärjelser eller mycket höga attackvärden bör du minska antalet varelser (eller djur) tills de är ungefär hälften så många som rollpersonerna.

När du är ny som CM och inte har så mycket erfarenhet bör du alltid tolka allting till rollpersonernas fördel. Så småningom lär du dig att automatiskt se balansen i en strid, men i början är det bäst att vara försiktig. Skulle det se ut att bli alldeles för lätt för rollpersonerna kan du ju lätt göra det svårare för dem. Plötsligt kommer det fram ytterligare några vargar ur skogen, eller det kanske dyker upp ett spöke som har lockats dit av striden.

Om du har varit spelledare i andra rollspel tidigare, måste du förstå att CHOCK är annorlunda. Strider i CHOCK är snabba och dödliga. En enda attack kan döda eller allvarligt skada även den mest avancerade rollperson. De mest spännande och balanserade striderna innehåller bara ett fåtal varelser. Om en grupp RP till exempel ska bli anfallna av vargar, så är en varg per RP mycket – om inte RPna har skjutvapen och ser vargarna på långt håll, så att de hinner skjuta flera gånger innan det blir närstrid.

Skräckens grunder

Nu har du alltså skapat en hemsk motståndare åt spelarna, tänkt ut den generella intrigen i äventyret, och funderat över hur man bäst ska uppnå balans i spelet. Nu är det dags att lägga till de där små men viktiga detaljerna som kan ge dina spelare gåshud (och få dem att komma tillbaka och titta om mer).

Dessa detaljer kallar jag för skräckens grunder, och genom att se till att de finns med i ditt äventyr kan du

alltid framkalla verkliga rysningar. Just dessa ingredienser används mycket ofta i rysare, böcker och filmer. Här kommer en snabb genomgång – som CM kommer du att hitta massor av sätt att få med dessa situationer i äventyren.

Isolering. Det är mycket lättare att skrämma spelarna om deras rollpersoner är isolerade från det normala samhället. Har du inte undrat varför så många skräckhistorier utspelas på ensliga platser, ute i ödemarken? Skälet är att då blir det mycket lättare att hålla personerna borta från allt sådant som skyddar dem i deras normala miljö. Ingen kan höra dig skrika, ingen kan hjälpa dig, det är tio mil till närmaste människa, och någonting stort och hemskt är efter dig! Dörren har gått i baklås, telefonen fungerar inte, ljuset har slocknat – och någonting blött, kallt och slemmigt är på väg in genom fönstret! Lägg också märke till att rollpersonerna i CHOCK redan är isolerade från sin sociala omgivning: de är medlemmar i en hemlig organisation, och att få någon utomstående att tro att Det Okända och dess varelser finns är praktiskt taget omöjligt.

Främmande omgivning. Människor blir nervösa när världen omkring dem känns konstig och onormal. Flera besvärjelser inom Onda Vägen orsakar förvrängningar av verkligheten, som kan ha just sådan inverkan. Dimma, mörker, plötsliga väderleksförändringar och störningar av sikten kan bidra till att framkalla skräck.

Mysterium. Jag vet att det är en gammal kliché, men folk blir ofta skrämda av vad de inte vet. Genom att dölja motståndarens exakta natur kan du bidra till spänningen och rädslan. Att vänta på något som är okänt, ont, och farligt – det är mycket värre än att se ett aldrig så hemskt monster ansikte mot ansikte! RPna måste få tillräckligt med information för att äventyret ska kunna gå framåt, men samtidigt måste man se till att känslan av mysterium hela tiden finns med – känslan att något mörkt, elakt och fruktansvärt lurar bakom varje hörn och väntar på dig...

Omvändning. Spelarna får verkligen en chock och blir skrämda när allt de väntade sig i en situation plötsligt visar sig vara fel, och allt vänder sig mot dem. Tänk dig till exempel att du är fångad i ett rum och inte törs gå ut på hela natten därför att någonting hela tiden klöser och krasar på dörren. När det har blivit ljust tassar du försiktigt bort och öppnar dörren. Till din stora lättnad finns det ingenting där ute. Du stänger dörren – och får se kraftiga klösmärken på insidan! Till din fasa förstår du att det där som klöste har varit inne i



rummet hela tiden, och antagligen fortfarande är där! I samma ögonblick blir det plötsligt iskallt i rummet, och du hör ett hest morrande inifrån ett mörkt hörn...

Oroande. I ett bra CHOCK-äventyr kommer varelserna sällan fram och slåss öppet mot rollpersonerna. Rena strider bör faktiskt bara förekomma en eller två gånger under ett helt speltillfälle. Istället bör varelserna skrämma RPna, ge intryck av att de bara leker med dem, att de är helt överlägsna och kan krossa RPna när som helst. En mumie skymtar hastigt långt borta i en mörk gång. Ett spöke rasslar med kedjor på natten – men slutar så fort RPna börjar leta. En vampyr trycker nonchalant upp en RP mot en vägg, slår honom medvetslös, förvandlar sig till en fladdermus och flyger iväg. Det är bara några exempel på hur du bör låta varelserna retas med rollpersonerna.

Kartor

När du har tänkt ut ditt äventyr bör du göra några kartor. Du behöver detaljerade kartor över alla de ställen där rollpersonerna kommer att råka ut för fiender. Du kan också behöva en översiktskarta över hela området där äventyret äger rum. Dessutom behöver spelarna kartor för att hålla reda på var rollpersonerna befinner sig. Med blyertspenna, linjal och vanligt rutat papper går det lätt och snabbt att rita kartor. På de detaljerade kartorna kan du låta en ruta (ca 5 mm) motsvara 1,5 eller 5 meter. Det går också bra att använda hexagonpapper, som finns att köpa i välsorterade spelbutiker.

SPELKAMPANJER

När man har en lång serie spelmöten med samma spelare och samma rollpersoner, brukar man kalla det för en kampanj. Under en kampanj kan samma rollpersoner vara med om många olika äventyr – varje äventyr blir en episod i rollpersonernas liv.

CHOCK är skrivet så att det ska vara möjligt att placera en kampanj i nästan vilket land och vilken tid som helst, men de två bästa miljöerna är dagens Amerika eller 1800-talets England eller Centraleuropa. Nya spelare brukar tycka att nutida miljöer är lättast att hantera – de vet ju redan en hel del om hur saker och ting går till t.ex. i dagens USA. Mer erfarna spelare föredrar ibland 1800-talets Europa, inte minst därför att så många skräckfilmer och böcker utspelas där.

FÖRSLAG PÅ LITTERATUR

Bloch, Robert: *Psycho*

Bradbury, Ray: *Something Wicked This Way Comes*

Haggard, H. Rider: *She*

Hodgson, William Hope: *Huset vid avgrunden*

King, Stephen: *Eldfödd, Carrie, Night Shift, m.fl. titlar*

Jackson, Shirley: *The Haunting of Hill House, m.fl. titlar*

Lovecraft, H.P: *Skräckens Labyrinter, m.fl. titlar*

Poe, Edgar Allan: *Sällsamma historier*

Shelley, Mary: *Frankenstein*

Stoker, Bram: *Dracula*



Ja, nu är det dags för mig att ge mig av. Vi kanske ses igen – förr än du anar. Kanske får du höra vingslag och se en skymt av blåsvarta fjädrar. Eller också kanske du inte känner igen mig alls. Men jag känner igen dig. Ha mycket nöje med din CHOCKkampanj, och kom ihåg: när den rödgula månen hänger lågt i skyn, och svarta stormmoln drar över himlen, se dig då över axeln, men låt inte rädslan synas i dina ögon.

HANDLINGS- TABELL	Egenskaps- kontroll		Färdighets- kontroll		FÖRSVAR					
	1 - 15	16 - 30	31 - 45	46 - 60	61 - 75	76 - 90	91 - 105	106 - 120	121 - 135	136+
ATTACK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	DX	D	D	D	D	E	E	E	E	E
1 - 4	C	C	D	DX	D	DX	D	E	E	E
5 - 9	B	CX	C	D	D	D	D	D	DX	E
10 - 29	A	B	CX	C	C	C	DX	D	D	D
30 - 49	A	A	B	C	CX	C	C	CX	D	DX
50 - 69	AX	AX	A	B	B	B	C	C	C	C
70 - 89	AX	AX	AX	AX	B	B	B	B	C	C
90 - 94	AX	AX	AX	AX	AX	BX	B	B	B	B
95 - 99	AX	AX	AX	AX	AX	AX	BX	BX	B	B
100+	AX	AX	AX	AX	AX	AX	AX	BX	BX	B

RESULTATNYCKLAR

Obevärnad Strid

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Tålighet)

- E *Obetydlig skada:* Förlorar 1-2 poäng.
D *Lätt skada:* Förlorar 2-20 (1T10×2) poäng.
C *Medelsvår skada:* Förlorar 4-40 (2T10×2) poäng.
B *Svår skada:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Skrubbsår.
A *Extrem skada:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Lätt Sår; eller Angivet Mål.
X *Slås ned:* Försvararen faller omkull och 2 meter bakåt; kan inte fortsätta ev. oavslutade handlingar.

Värpnad Strid

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Tålighet)

- E *Skrubbsår:* Förlorar 1 eller 2 poäng, får ett Skrubbsår.
D *Lätt Sår:* Förlorar 2-20 (1T10×2) poäng, får ett Lätt Sår.

C *Medelsvårt Sår:* Förlorar 4-40 (2T10×2) poäng, får ett Medelsvårt Sår.

B *Svårt Sår:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Svårt Sår. Förlorar ytterligare 2-20 (1T10×2) poäng vid slutet av varje omgång tills såret behandlas.

A *Kritiskt Sår:* Förlorar 6-60 (3T10×2) poäng, får ett Kritiskt Sår. Förlorar ytterligare 2-20 (1T10×2) vid slutet av varje omgång tills såret blir behandlat. Om Nuvarande Tålighet går ned på noll är personen död. Eller Angivet Mål.

X *Slås ned:* Försvararen faller omkull och 2 meter bakåt, måste klara Precisionsskontroll för att inte tappa föremål hållna i händerna. Kan ej fortsätta oavslutade handlingar.

SKRÄCKKONTROLL

Kod Resultat (Poäng som förloras från Nuvarande Viljestyrka)

- Missl. RPN förlorar 2-20 (2T10) poäng, måste fly eller paralyseras av skräck under resten av innevarande omgång. Kan ej fortsätta oavslutade handlingar.

E Skräckslagen. RPN förlorar 1T10 poäng och flyr under en omgång.

D Rädd. RPN förlorar 1T10÷2 poäng och flyr under en omgång.

C Lätt Nervös. RPN förlorar 1T10÷2 men behöver inte fly.

B,A Oberörd. Inga negativa effekter.

X Saknar betydelse.

SPELORDNING UNDER EN OMGÅNG

1. CMs Deklaration
2. Spelarnas Deklaration
3. Initiativ
4. Sida A använder Vägen/Onda Vägen
5. Sida A använder projektilvapen
6. Sida A flyttar
7. Sida B ger svarseld
8. Sida A närstrid
9. Sida B använder Vägen/Onda Vägen
10. Sida B använder projektilvapen
11. Sida B flyttar
12. Sida A ger svarseld
13. Sida B närstrid
14. Förluster och återvinning av Tålighet

